

PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HANA CA RA KA” PADA SDN 2 GATAK DELANGGU

SKRIPSI



disusun oleh

Dandy Bayu Bramasta

15.11.8756

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



PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HANA CA RA KA” PADA SDN 2 GATAK DELANGGU

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Dandy Bayu Bramasta

15.11.8756

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HANA CA RA KA” PADA SDN 2 GATAK DELANGGU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dandy Bayu Bramasta

15.11.8756

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 20 Juli 2018

Dosen Pembimbing,


Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN “HANA CA RA KA” PADA SDN 2 GATAK DELANGGU

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Dandy Bayu Bramasta
15.11.8756

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 September 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom.
NIK. 190302164

Mei P. Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 September 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, 23 September 2018



Dandy Bayu Bramasta
NIM. 15.11. 8756

MOTTO

“Selalu berusaha walaupun kegagalan senantiasa menghantui.”

“Kegagalan terjadi karena terlalu banyak berpikir.”

“Kesuksesan tidak akan bertahan jika dilalui dengan jalan pintas.”

“Betapa bodohnya manusia, Dia menghancurkan masa kini sambil mengkhawatirkan masa depan, tapi menangis di masa depan dengan mengingat masa lalunya.”

(Ali bin Abi Thalib)

“Nek wani ojo wedi wedi, nek wedi ojo wani wani”

“Setiap hembusan nafas yang diberikan Allah padamu bukan hanya berkah, tapi juga tanggung jawab.”

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas anugrah dan emudahan yang telah diberikan, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan lancar.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya tercinta, Bapak Wasis dan Ibu Winingsih. Serta adik tersayang, Sandy Bimo Harjudanto, serta dukungan dan doa yang selalu dipanjatkan. Terimakasih atas perjuangan yang diberikan, mungkin sedikit bagian yang membuat mereka bangga.
2. Seluruh keluarga besar Trah Priyo Suharjo dan Trah Hadi Mulyono yang telah memberikan motivasi dan semangat kepada saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
3. Seluruh warga Perumahan Griya Delanggu Indah, kelurahan Sabrang, kecamatan Delanggu, Kabupaten Klaten, yang selalu memberikan dukungan kepada saya.
4. Bapak dosen pembimbing terbaik saya, terimakasih bapak Bhanu Sri Nugraha karena telah memberikan arahan dan masukan untuk skripsi saya. Beliau juga selalu berbaik hati kepada saya dan semua anak didik beliau.
5. Sekolah Dasar Negeri 2 Gatak Delanggu yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
6. Teman-teman kelas 15.S1.IF.04 tercinta, terimakasih telah memberikan keceriaan dan terimakasih untuk suka duka nya selama tiga tahun ini.
7. Teman-teman Amikom Futsal terimakasih sudah memberikan semangat untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
8. Segenap teman-teman yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terimakasih banyak karena sudah memberikan do'a dan dukungan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan nikmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul "PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN "HA NA CA RA KA" PADA SDN 2 GATAK DELANGGU" ini dapat diselesaikan dengan baik dan sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan pendidikan pada Strata 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

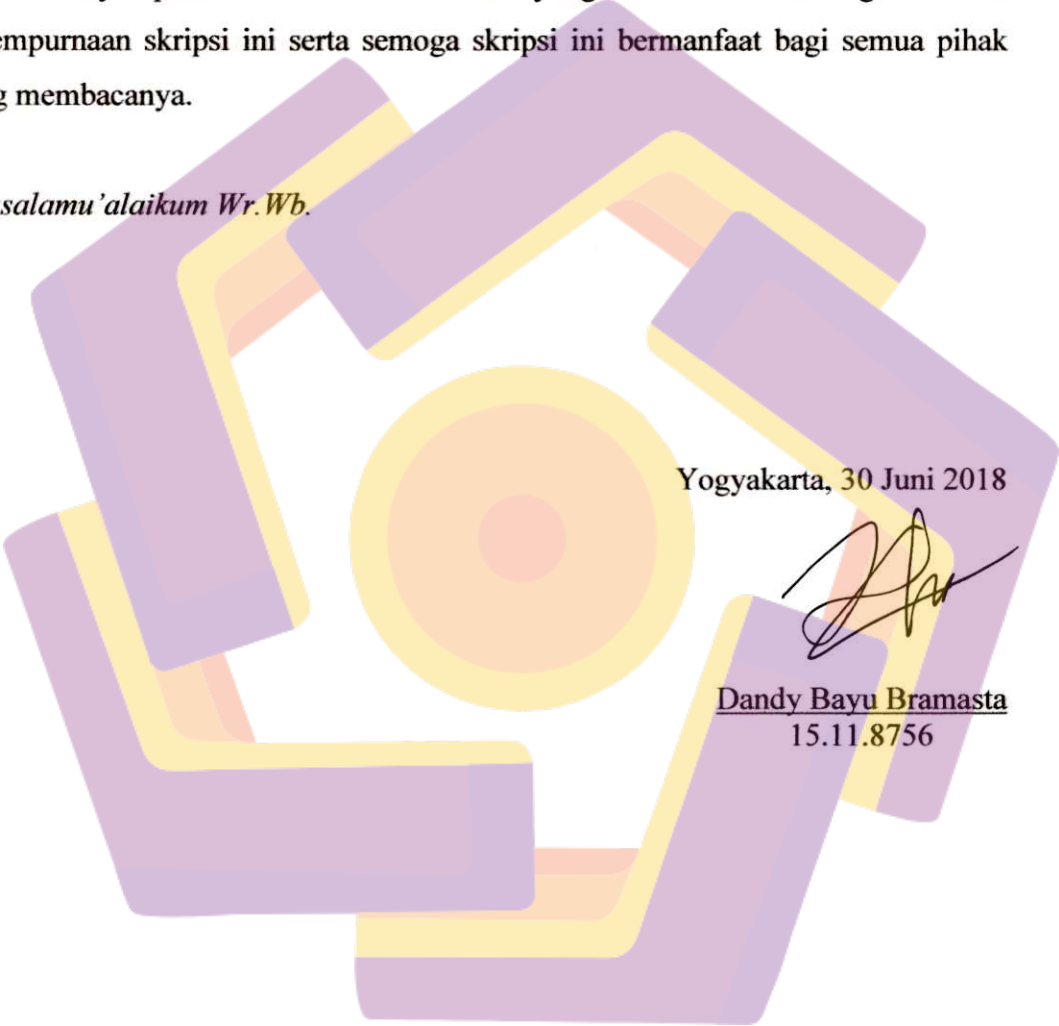
Dalam penyusunan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bantuan, bimbingan serta dukungan yang sangat bermanfaat dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Bhanu Sri Nugraha, M.Kom selaku dosen pembimbing dari penulis yang telah meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi selama proses pembuatan skripsi.
4. Bapak dan ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
5. Bapak kepala sekolah dan rekan-rekan guru serta murid-murid kelas 2 SDN 2 Gatak Delanggu yang telah berpartisipasi selama penulis menyelesaikan skripsi sehingga pembuatan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar.
6. Bapak, ibu dan adik saya yang telah memberikan dukungan dan do'a kepada penulis.
7. Teman-teman yang telah memberikan dukungan, do'a serta bantuan dalam mengerjakan skripsi.


8. Terimakasih juga kepada semua pihak yang sudah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu.

Pada akhir kata, penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karenan itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran dan kritik yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini serta semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.



Yogyakarta, 30 Juni 2018


Dandy Bayu Bramasta
15.11.8756

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Wawancara.....	6
1.6.1.2 Metode Studi Pustaka.....	6
1.6.1.3 Metode Observasi.....	6
1.7 Metode Analisis.....	7
1.8 Metode Perancangan.....	7
1.9 Sistematika Penulisan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Tinjauan Pustaka.....	10
2.1.1 Persamaan.....	11

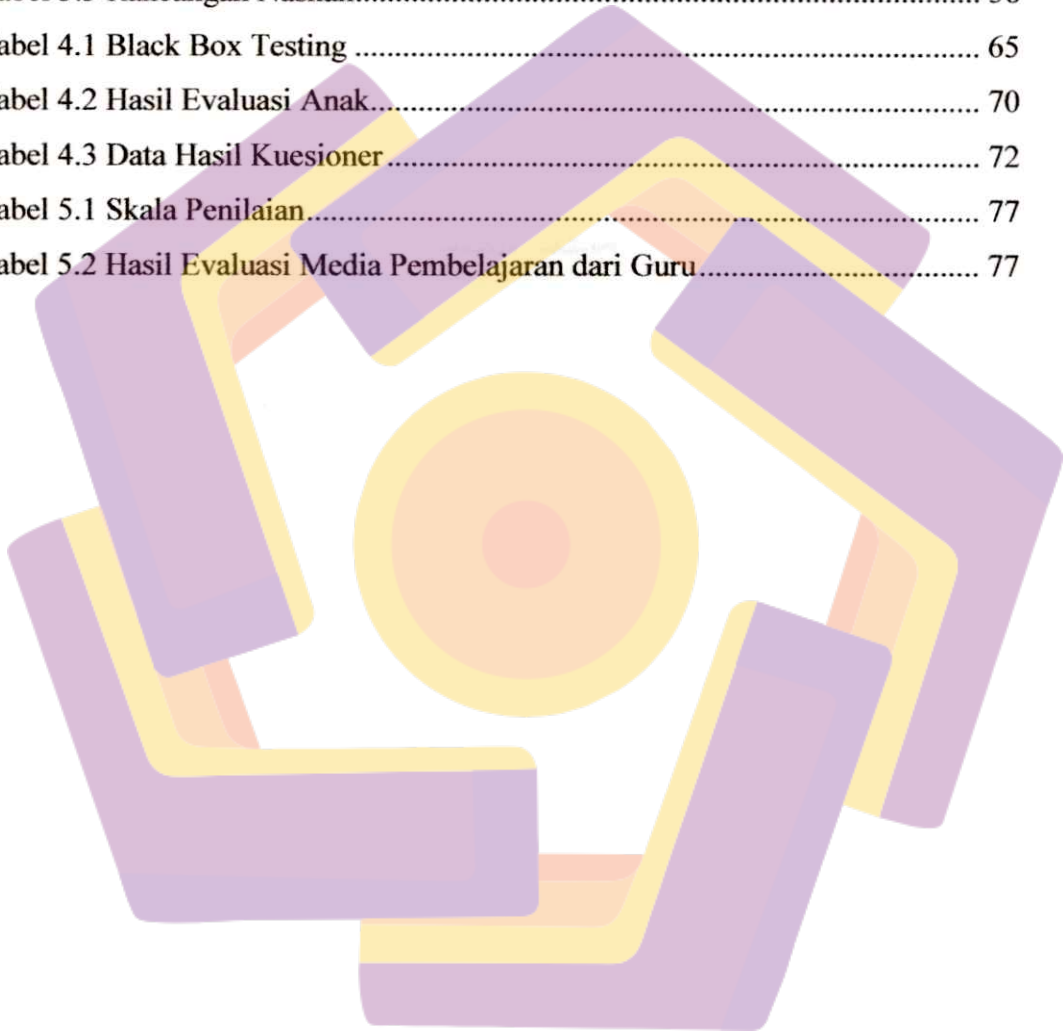
2.1.2	Perbedaan.....	11
2.2	Multimedia.....	12
2.3	Komponen Multimedia.....	12
2.4	Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.5	Struktur Desain Aplikasi Multimedia.....	16
2.5.1	Struktur Linier.....	17
2.5.2	Struktur Menu.....	17
2.5.3	Struktur Hirarki.....	18
2.5.4	Struktur Jaringan.....	18
2.5.5	Struktur Kombinasi.....	19
2.6	Media Pembelajaran.....	20
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.6.2	Fungsi Media Pembelajaran.....	21
2.6.3	Manfaat Media Pembelajaran.....	21
2.6.4	Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	22
2.6.5	Karakteristik Media Pembelajaran.....	22
2.7	Aksara Jawa.....	22
2.7.1	Analisis SWOT.....	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		26
3.1	Tinjauan Umum.....	26
3.1.1	Profil Sekolah.....	26
3.1.2	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	26
3.2	Analisis Masalah.....	28
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	28
3.2.2	Analisis SWOT.....	28
3.2.2.1	Strength (Kekuatan).....	29
3.2.2.2	Weakness (Kelemahan).....	29
3.2.2.3	Opportunities (Peluang).....	29
3.2.2.4	Threats (Ancaman).....	29
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi.....	31

3.2.3.2	Kelayakan Operasional	31
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.3	Perancangan Multimedia	34
3.3.1	Perancangan Konsep	34
3.3.2	Perancangan Isi	35
3.3.3	Perancangan Naskah	37
3.3.4	Perancangan Gambar	40
3.3.4.1	Rancangan Intro	40
3.3.4.2	Rancangan Menu Utama	41
3.3.4.3	Rancangan Menu Materi	42
3.3.4.4	Rancangan Sub Menu Materi	42
3.3.4.5	Rancangan Menu Contoh	43
3.3.4.6	Rancangan Menu Video	44
3.3.4.7	Rancangan Menu Kuis	44
3.3.4.8	Rancangan Menu Profil	46
3.3.4.9	Rancangan Menu Bantuan	46
3.3.4.10	Rancangan Penegasan Keluar	47
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	48
4.1	Memproduksi Sistem	48
4.1.1	Manajemen File	49
4.1.2	Pembuatan Background	49
4.1.3	Pembuatan Button	51
4.1.4	Pembuatan Sound Narasi	52
4.1.5	Import Suara Ke Dalam Adobe Audition CS6	53
4.2	Pembahasan	55
4.2.1	Tampilan Intro	55
4.2.1	Tampilan Menu Utama	56
4.2.3	Tampilan Menu Pengenalan	58
4.2.3.1	Tampilan Aksara Jawa	58
4.2.3.2	Tampilan Pasangan	59

4.2.3.3	Tampilan Sandangan.....	59
4.2.4	Tampilan Menu Contoh.....	60
4.2.5	Tampilan Menu Video.....	61
4.2.6	Tampilan Menu Kuis.....	62
4.2.7	Tampilan Menu Profil.....	63
4.2.8	Tampilan Menu Bantuan.....	64
4.3	Testing.....	64
4.3.1	Black Box Testing.....	65
4.3.2	Uji Coba Pengguna.....	70
4.4	Prosedur Penerapan dan Pemakaian Media Pembelajaran.....	73
4.5	Pemeliharaan Aplikasi.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.1.1	Evaluasi Media Pembelajaran Oleh Guru.....	76
5.2	Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA.....		80
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

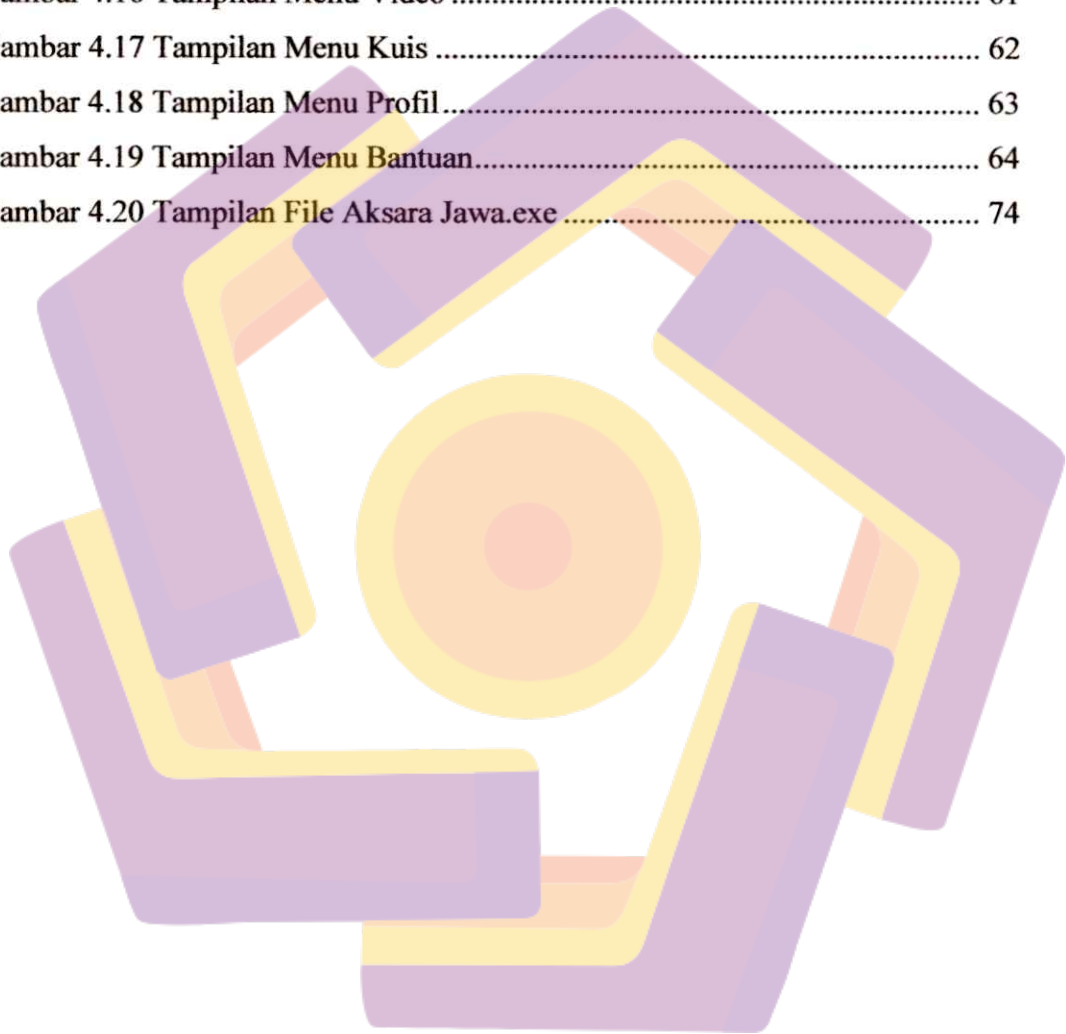
Tabel 2.1 Matriks SWOT dalam Hisyam 1998	24
Tabel 3.1 Analisis SWOT	30
Tabel 3.2 Keterangan Struktur Organisasi	36
Tabel 3.3 Rancangan Naskah	38
Tabel 4.1 Black Box Testing	65
Tabel 4.2 Hasil Evaluasi Anak	70
Tabel 4.3 Data Hasil Kuesioner	72
Tabel 5.1 Skala Penilaian	77
Tabel 5.2 Hasil Evaluasi Media Pembelajaran dari Guru	77



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Pengembangan Multimedia.....	14
Gambar 2.2 Struktur Linier.....	17
Gambar 2.3 Struktur Menu	17
Gambar 2.4 Struktur Hirarki.....	18
Gambar 2.5 Struktur Jaringan.....	19
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi.....	20
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Kombinasi	36
Gambar 3.2 Rancangan Intro	41
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama.....	41
Gambar 3.4 Rancangan Menu Materi.....	42
Gambar 3.5 Rancangan Sub Menu Materi.....	43
Gambar 3.6 Rancangan Menu Contoh.....	43
Gambar 3.7 Rancangan Menu Video.....	44
Gambar 3.8 Rancangan Menu Kuis Pilihan.....	45
Gambar 3.9 Rancangan Menu Kuis Menuliskan Jawaban	45
Gambar 3.10 Rancangan Menu Profil	46
Gambar 3.11 Rancangan Menu Bantuan	47
Gambar 3.12 Rancangan Penegasan Keluar.....	47
Gambar 4.1 Alur Proses Pembuatan Media Pembelajaran.....	48
Gambar 4.2 Tampilan Manajemen File	49
Gambar 4.3 Tampilan Background Intro.....	50
Gambar 4.4 Tampilan Background Menu Utama.....	50
Gambar 4.5 Tampilan Convert to Symbol.....	51
Gambar 4.6 Tampilan Tombol-Tombol Aplikasi	52
Gambar 4.7 Tampilan Pembuatan Sound Narasi.....	53
Gambar 4.8 Tampilan Sound dalam Library	54
Gambar 4.9 Tampilan Intro.....	55
Gambar 4.10 Tampilan Menu Utama	56
Gambar 4.11 Tampilan Menu Pengenalan.....	58

Gambar 4.12 Tampilan Aksara Jawa	58
Gambar 4.13 Tampilan Pasangan	59
Gambar 4.14 Tampilan Sandangan	59
Gambar 4.15 Tampilan Menu Contoh	60
Gambar 4.16 Tampilan Menu Video	61
Gambar 4.17 Tampilan Menu Kuis	62
Gambar 4.18 Tampilan Menu Profil	63
Gambar 4.19 Tampilan Menu Bantuan	64
Gambar 4.20 Tampilan File Aksara Jawa.exe	74



INTISARI

Sebagian dari siswa-siswi di SDN 2 Gatak Delanggu masih sering dijumpai anak didik yang mengalami kesulitan dalam belajar. Banyak faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar. Mulai dari segi sarana dan fasilitas, belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Kemudian dari segi pengajaran kadang saat pembelajaran sedang berlangsung masih ada anak-anak yang tidak fokus perhatiannya kepada guru, tak hanya itu, sebanyak 17 siswa dari total 24 siswa belum mendapat nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 70.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba memberikan inovasi baru untuk mengatasi masalah yang ada di sekolah tersebut, yaitu dengan mengembangkan Aplikasi Media Pembelajaran Tentang Huruf Aksara Jawa dan tidak hanya mengenal tentang aksara jawa, didalam aplikasi ini anak juga belajar mendengar dan membaca aksara jawa tersebut.

Dengan adanya Media Pembelajaran ini pelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kemudian siswa menjadi tidak merasa bosan dan monoton dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran tentang huruf aksara jawa adalah media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran siswa – siswi di SDN 2 Gatak Delanggu.

Kata Kunci: Multimedia, Media Pembelajaran, Aksara Jawa

ABSTRACT

Some of the students at SDN 2 Gatak Delanggu are still often found by students who experience learning difficulties. Many factors cause students difficulties in learning. Starting in terms of facilities and facilities, the absence of learning media that can help learning activities become more interesting. Then in terms of teaching sometimes during learning there are still children who do not focus their attention on the teacher, not only that, as many as 17 students out of a total of 24 students have not received a score above the Minimum Completeness Criteria which is 70.

Therefore, researchers are interested in trying to provide new innovations to overcome the problems that exist in the school, namely by developing Learning Media Applications About Letters of Javanese Script and not only knowing about Javanese script, in this application children also learn to hear and read the Javanese script.

With this Learning Media lessons become more enjoyable. Then students become bored and monotonous in learning. It can be concluded that the learning media products about Javanese letters are effective media used in the learning process of students at SDN 2 Gatak Delanggu.

Keywords: Multimedia, Learning Media, Java Script Letter