

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGIAN
BAGIAN TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE
PADA SD NEGERI 1 BANTUL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Abinsa Sakti Nur Fadholi

19.12.1109

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGIAN
BAGIAN TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE
PADA SD NEGERI 1 BANTUL**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Abinsa Sakti Nur Fadholi

19.12.1109

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGIAN
BAGIAN TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE
PADA SD NEGERI 1 BANTUL**

yang disusun dan diajukan oleh

Abinsa Sakti Nur Fadholi

19.12.1109

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 17 Januari 2024

Dosen Pembimbing,



Rifda Fatcha Alfa Aziza, M.Kom.

NIK. 190302392

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGIAN
BAGIAN TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE
PADA SD NEGERI 1 BANTUL

yang disusun dan diajukan oleh

Abinsa Sakti Nur Fadholi

19.12.1109

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 17 Januari 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Agung Nugroho, M.Kom
NIK. 190302242

Nafiatun Sholihah, S.Kom., M.Cs
NIK. 190302524

Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302392

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Januari 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302096

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Abinsa Sakti Nur Fadholi
NIM : 19.12.1109

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGIAN
BAGIAN TUMBUHAN MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE
PADA SD NEGERI 1 BANTUL**

Dosen Pembimbing : Rifda Fatcha Alfa Aziza, 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 Januari 2024

Yang Menyatakan,



Abinsa Sakti Nur Fadholi

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayah, sehingga penulis masih diberikan kesempatan untuk menyelesaikan skripsi ini, sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar kesarjanaan. Walaupun jauh dari kata sempurna, namun penulis bangga telah mencapai pada titik ini, yang akhirnya skripsi ini bisa selesai diwaktu yang tepat. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Pencipta Alam, Alhamdulillah Terima Kasih atas kemudahan dan kelancaran yang telah diberikan pada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Kedua orang tua ku tercinta, yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta do'a yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan do'a dan tiada do'a yang paling khusuk selain do'a yang terucap dari orang tua.
3. Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik.
4. Sahabat dan Teman Tersayang, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak kan mungkin aku sampai disini, terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama dan terimakasih untuk kenangan manis yang telah mengukir selama ini.

Terimakasih banyak untuk semuanya yang telah mendukung dan meyemangati dalam perjuangan ini.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada baginda nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bagian Bagian Tumbuhan menggunakan Adobe Animate pada SD Negeri 1 Bantul”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi tugas akhir perkuliahan dan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta. Selain itu, skripsi ini juga dibuat sebagai salah satu wujud implementasi dari ilmu yang didapatkan selama masa perkuliahan di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.. sebagai Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Rifda Faticha Alfa Aziza, S.Kom., M.Kom. sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi yang telah memberikan dukungan selama masa perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. sebagai rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan dukungan selama masa perkuliahan di Universitas Amikom Yogyakarta.

5. Ibu Umi Fatonah, M.Pd. sebagai kepala sekolah SD Negeri 1 Bantul yang telah memberikan izin penelitian dan berkenan memberikan bantuan selama penulis melakukan penelitian.
6. Kedua orangtua tercinta, Herdi Prastowo dan Tatik Hardiyanti yang telah mendoakan, memberikan dukungan dan memotivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Teman-teman Angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Saya berharap semoga Tuhan Yang Maha Esa mengaruniakan rahmat dan hidayah-Nya kepada mereka semua. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Aamiin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 26 Desember 2023

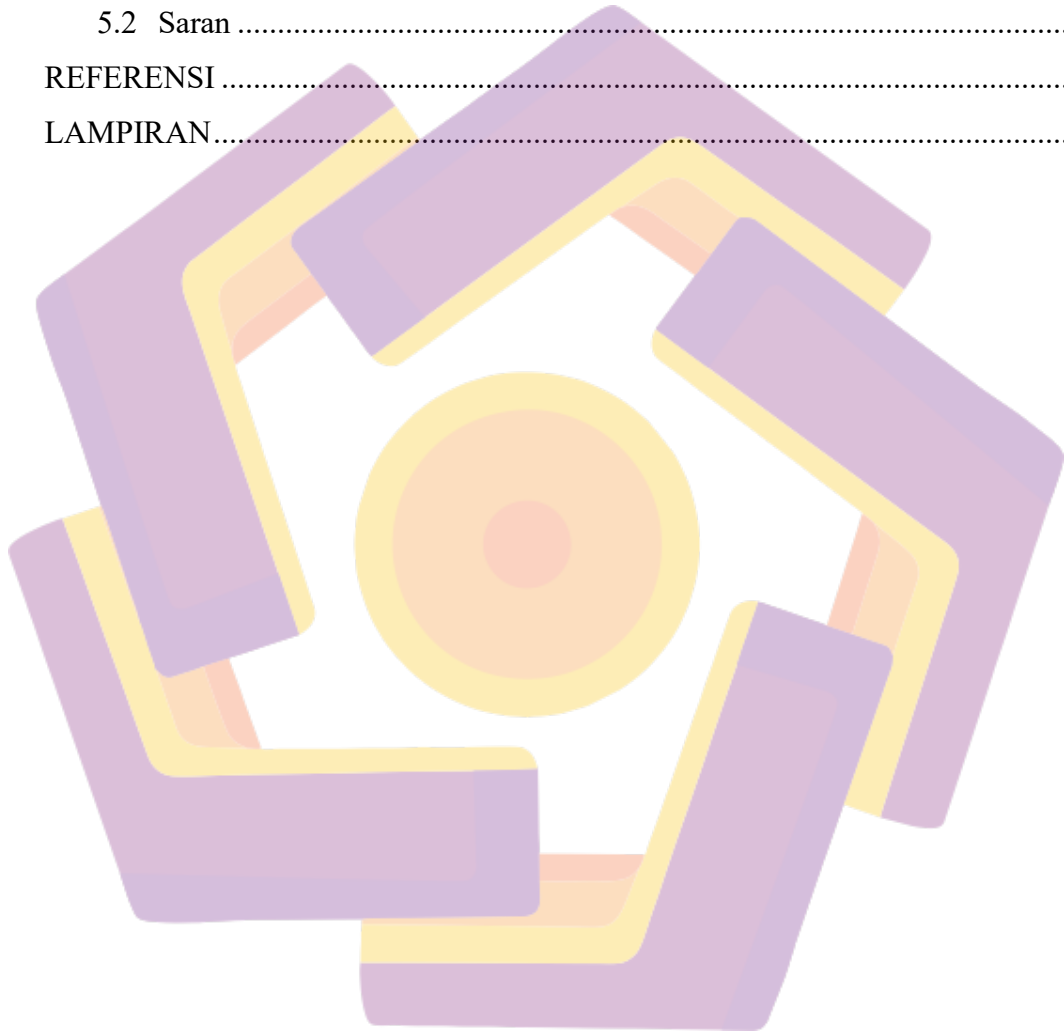
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
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	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Pengertian Media	11
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	11
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2.2.4 Pengertian Tumbuhan	13
2.3 Pengertian Multimedia.....	17

2.3.1	Elemen Multimedia.....	17
2.3.2	Jenis-jenis Multimedia	18
2.4	Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luther	19
2.5	Blackbox Testing	20
2.6	Skala Likert.....	21
BAB III METODE PENELITIAN		22
3.1	Objek Penelitian.....	22
3.1.1	Deskripsi SD Negeri 1 Bantul.....	22
3.1.2	Profil SD Negeri 1 Bantul.....	22
3.1.3	Visi dan Misi SD Negeri 1 Bantul	23
3.2	Alur Penelitian	23
3.3	Identifikasi Masalah.....	24
3.4	Metode Pengumpulan Data.....	25
3.4.1	Studi Literatur	25
3.4.2	Observasi.....	26
3.4.3	Wawancara.....	26
3.4.4	Analisis Kebutuhan Sistem	27
3.5	Tahap Pengembangan Multimedia	29
3.5.1	Konsep (<i>Concept</i>)	29
3.5.2	Desain (<i>Design</i>)	32
3.5.3	Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	35
3.6	Uji Kelayakan dengan Kuisisioner	39
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		41
4.1	Implementasi Proses Pembuatan	41
4.1.2	Pembuatan (<i>Assembly</i>)	41
4.2	Pengujian (<i>Testing</i>)	47
4.2.1	Black Box Testing.....	47
4.3	Evaluasi Data	50

4.3.1	Pre-Test dan Post-Test	50
4.3.2	Hasil Perhitungan Kuisisioner	51
4.4	Distribusi (<i>Distribution</i>)	57
BAB V PENUTUP		58
5.1	Kesimpulan	58
5.2	Saran	58
REFERENSI		59
LAMPIRAN.....		62



DAFTAR TABEL

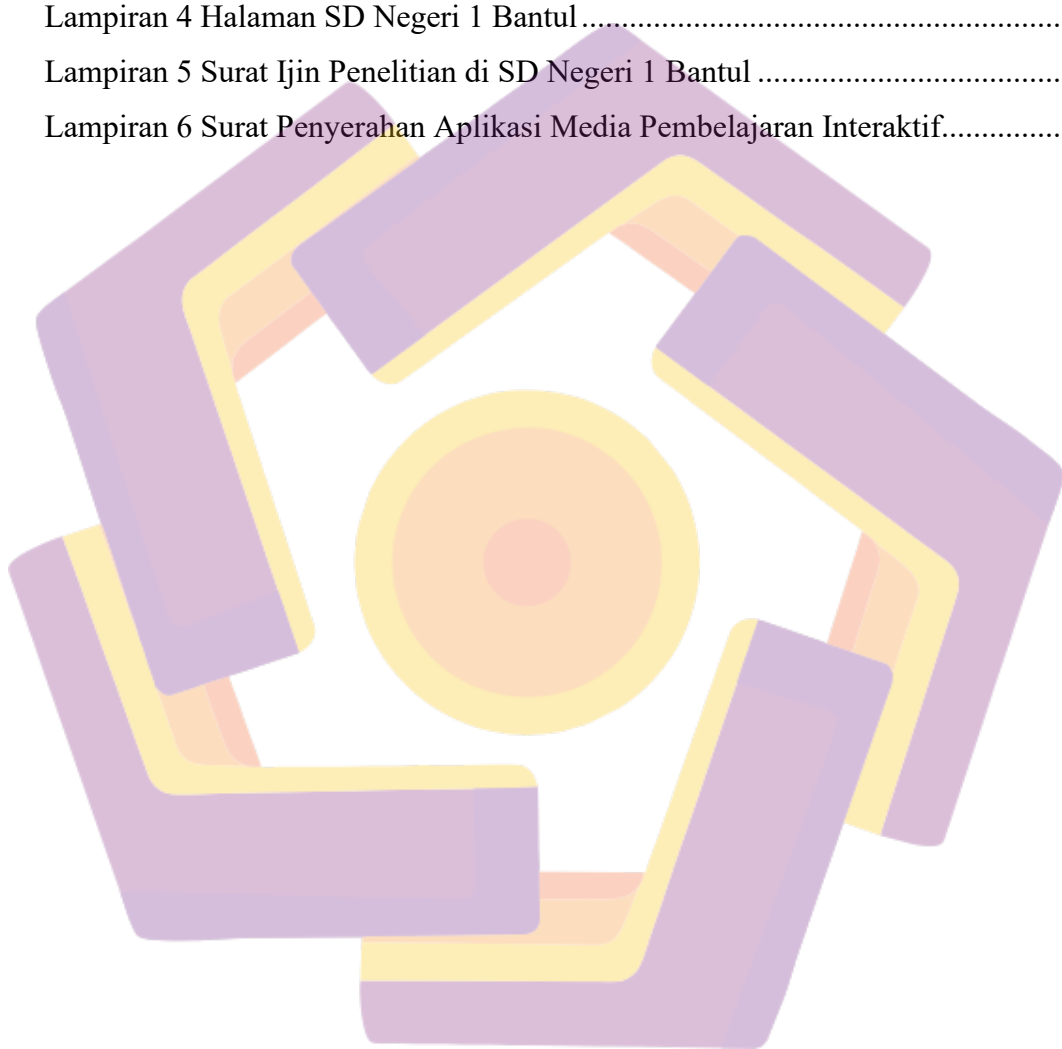
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	26
Tabel 3. 2 Perangkat Keras (<i>hardware</i>).....	28
Tabel 3. 3 Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	28
Tabel 3. 4 Naskah	31
Tabel 3. 5 Pengumpulan Bahan	36
Tabel 4. 1 Black Box Testing	48
Tabel 4. 2 Pre-Test dan Post-Test	50
Tabel 4. 3 Jumlah Kuesioner Jawaban.....	52
Tabel 4. 4 Aspek Penilaian Poin 1	53
Tabel 4. 5 Aspek Penilaian Poin 2	54
Tabel 4. 6 Aspek Penilaian Poin 3	54
Tabel 4. 7 Aspek Penilaian Poin 4	55
Tabel 4. 8 Aspek Penilaian Poin 5	55
Tabel 4. 9 Aspek Penilaian Poin 6	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tahapan Metode Luther	19
Gambar 3. 1 Alur Penelitian	24
Gambar 3. 2 Struktur Navigasi	30
Gambar 3. 3 Menu Intro.....	32
Gambar 3. 4 Menu Utama.....	33
Gambar 3. 5 Menu Materi.....	33
Gambar 3. 6 Menu Macam Tumbuhan.....	34
Gambar 3. 7 Menu Quiz.....	34
Gambar 3. 8 Menu Profil	35
Gambar 3. 9 Menu Keluar.....	35
Gambar 4. 1 Tampilan Awal Pembuatan Project Baru.....	41
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuatan Background	42
Gambar 4. 3 Import to Library	42
Gambar 4. 4 Tampilan pada Layar Adobe Animate	43
Gambar 4. 5 Tampilan Membuat Symbol.....	44
Gambar 4. 6 Tampilan Menambahkan Suara.....	44
Gambar 4. 7 Tampilan Menu Intro	45
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Utama	45
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Materi	46
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Macam Tumbuhan.....	46
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Quiz	47
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Profil.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Presentasi Aplikasi di Kelas	62
Lampiran 2 Siswi mencoba Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif	62
Lampiran 3 Siswa mencoba Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif.....	63
Lampiran 4 Halaman SD Negeri 1 Bantul	63
Lampiran 5 Surat Ijin Penelitian di SD Negeri 1 Bantul	64
Lampiran 6 Surat Penyerahan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif.....	65



INTISARI

Dalam era teknologi informasi saat ini, guru harus memahami penggunaan teknologi sebagai alat dan bahan ajar yang sangat dibutuhkan siswa untuk menciptakan suasana belajar menjadi aktif dan interaktif. Dalam kegiatan pembelajaran, definisi media akan lebih mengerucut pada fungsi media sebagai perantara yang dapat menunjang dan membantu siswa dalam memahami konsep materi pada proses pembelajaran. Menurut Luther, metodologi pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu konsep (concept), perancangan (design), pengumpulan bahan (material collecting), pemasangan elemen multimedia (assembly), pengujian (testing), dan distribusi (distribution). Dari keenam tahapan Luther. Metode ini dianggap paling tepat karena memiliki tahapan yang urut dan mudah diaplikasikan. Aplikasi media pembelajaran interaktif “Bagian Bagian Tumbuhan” ini dapat digunakan untuk media pembelajaran di SD Negeri 1 Bantul. Didalam aplikasi ini berisikan materi bagian bagian tumbuhan, macam tumbuhan, dan terdapat quiz yang berisikan soal pilihan ganda. Hasil penelitian yang telah dilakukan mendapatkan presentase sebesar 88,21% , maka aplikasi media interaktif bagian bagian tumbuhan sudah layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang sesuai dengan mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial di SD Negeri 1 Bantul.

Kata kunci: pembelajaran, interaktif, media.

ABSTRACT

In the current era of information technology, teachers must understand the use of technology as teaching tools and materials that students really need to create an active and interactive learning atmosphere. In learning activities, the definition of media will be more focused on the function of media as an intermediary that can support and assist students in understanding material concepts in the learning process. According to Luther, the multimedia development methodology consists of six stages, namely concept, design, material collecting, assembly of multimedia elements, testing and distribution. Of Luther's six stages. This method is considered the most appropriate because it has sequential stages and is easy to apply. This interactive learning media application "Plant Parts" can be used as learning media at SD Negeri 1 Bantul. This application contains material on parts of plants, types of plants, and there is a quiz containing multiple choice questions. The results of the research that has been carried out have obtained a percentage of 88.21%, so the interactive media application of plant parts is suitable for use as learning media in accordance with the Social Natural Sciences subjects at 1 Bantul Elementary School.

Keywords: learning, interactive, media.