

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
KEBUDAYAAN UNTUK MENGENAL KEBUDAYAAN SUKU PASER
SDN 001 KUARO KALIMANTAN TIMUR**

SKRIPSI

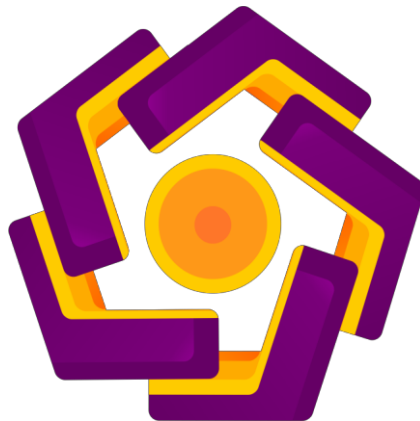


**disusun oleh
Hafizh Aljabar Arifnur
15.12.8469**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
KEBUDAYAAN UNTUK MENGENAL KEBUDAYAAN SUKU PASER
SDN 001 KUARO KALIMANTAN TIMUR**

SKRIPSI



**disusun oleh
Hafizh Aljabar Arifnur
15.12.8469**

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
KEBUDAYAAN UNTUK MENGENAL KEBUDAYAAN SUKU PASER
SDN 001 KUARO KALIMANTAN TIMUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hafizh Aljabar Arifnur

15.12.8469

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal

Dosen Pembimbing,

Akhmad Dahlan, M.Kom

NIK. 190302174

PENGESAHAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN UNTUK MENGENAL KEBUDAYAAN SUKU PASER SDN 001 KUARO KALIMANTAN TIMUR

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hafizh Aljabar Arifnur

15.12.8469

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Sudarmawan, S.T., M.T.
NIK. 190302035

Andriyan Dwi Putra, M.Kom.
NIK. 190302270

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal

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 September 2020



Hafizh Aljabar Arifnur

15.12.8469

MOTTO

“Bismillahirrahmannirrahim”

“You Say I Dream Too Big I Say You Think Too Small”

“Tuhan tidak menuntut kita untuk sukses. Tuhan hanya menyuruh kita berjuang tanpa henti.”

(Cak Nun)

“Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai dari suatu urusan, kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain.” (QS. Al-Insyirah: 6-7)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabbi'alamin puji Syukur kehadiran Allah *subhanahu wa ta'ala* atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai gelar Stara 1 Sarjana Komputer. Mempersembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah *subhanahu wa ta'ala* yang senantiasa mengawasi setiap ciptaanNya, yang maha mengasihi bahkan terhadap makhluk terkecilnya sekalipun. Hanya kepadaNya kita menyembah dan memohon pertolongan. Dan kepadaNya pula, kelak segala sesuatu akan dipertanggungjawabkan.
2. Kedua Orang Tua yang senantiasa mendoakan, memberikan nasihat, dan dukungan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Merupakan inspirasi dan motivasi terbesar selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Bapak Akhmad Dahlan, S.Kom., M.Kom, selaku dosen pembimbing, yang telah memberikan arahan dan pencerahan dalam mengerjakan skripsi.
4. SDN 001 berperan penting dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
5. Teman-teman yang membantu saya selama mengerjakan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji terbaik hanya untuk Allah *rabbul ,alamin*, yang senantiasa mengasihi ciptaan-Nya dengan nikmat tak terhingga. Nikmat iman, islam, sehat jasamani dan rohani, serta waktu yang Allah karuniakan menjadi hal penting yang harus disyukuri selalu.

Shalawat serta salam semoga tercurahkan selalu kepada suri teladan terbaik, yaitu Nabi Muhammad *shallallaahu ,alaihi wa sallam*, sang rasul terakhir yang telah membimbing umat manusia dari zaman jahiliyah kepada zaman islamiyah.

Media informasi kini terus mengalami perkembangan yang sangat pesat beriringan dengan berkembangnya teknologi. Media informasi menjadi suatu hal yang sangat penting dan diperlukan karena melalui media informasi dapat memberikan manfaat apabila informasi yang disampaikan dibuat tepat sasaran.

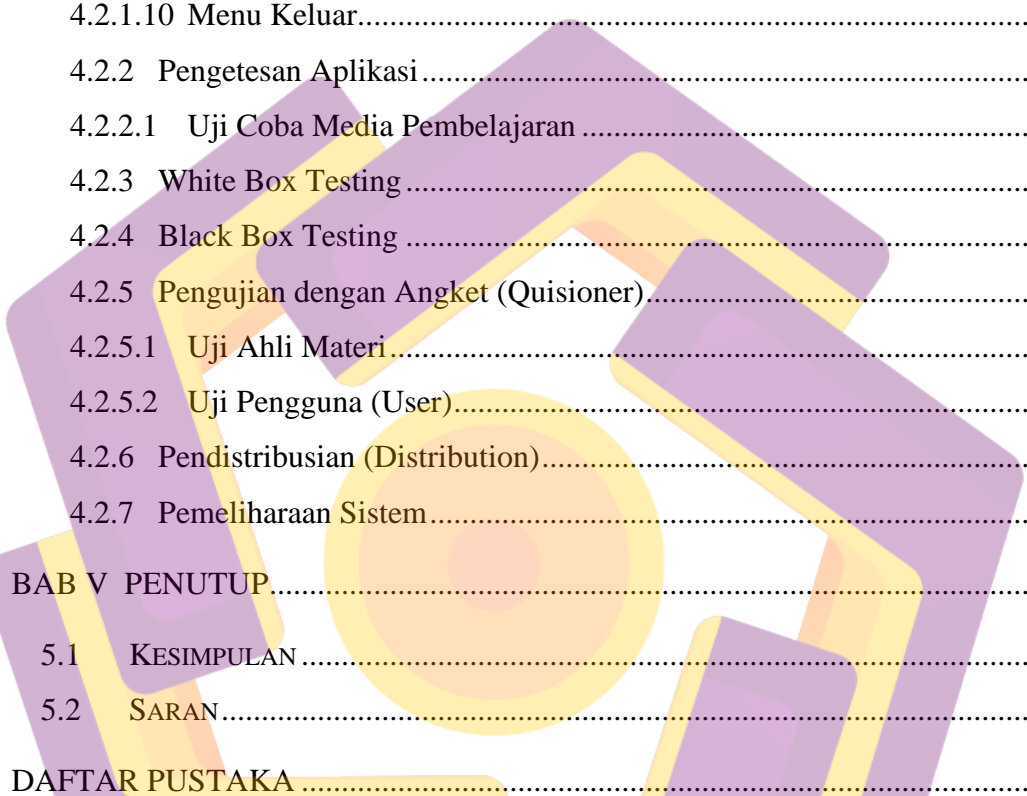
Dibuatnya Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Kebudayaan Untuk Mengenal Kebudayaan Suku Paser SDN 001 Kuaro Kalimantan Timur merupakan bentuk pemanfaatan teknologi, yang pada akhirnya, penulis berharap dapat menjadi media pengenalan Kebudayaan Paser dalam menyampaikan informasi kepada SDN 001 maupun masyarakat.

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	2
1.3 BATASAN MASALAH	3
1.4 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.4.1 Maksud Penelitian.....	3
1.4.2 Tujuan Penelitian	4
1.5 MANFAAT PENELITIAN	4
1.6 METODE PENELITIAN	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Metode Literatur.....	5
1.6.1.2 Metode Observasi.....	5
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Pengembangan.....	6
1.6.4 Testing dan Implementasi.....	6
1.7 SISTEMATIKA PENULISAN.....	6

BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8
2.2 MULTIMEDIA	9
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	9
2.2.2 Karakteristik Sistem Multimedia	9
2.2.3 Unsur Sistem Multimedia	10
2.2.4 Pemanfaatan Multimedia	11
2.3 PENGERTIAN MEDIA.....	12
2.4 PENGERTIAN PEMBELAJARAN	13
2.5 MEDIA PEMBELAJARAN.....	14
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	14
2.5.2 Posisi Media Pembelajaran	15
2.5.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.5.4 Manfaat Media Pembelajaran	16
2.5.5 Karakteristik Media dalam Multimedia Pembelajaran	17
2.5.6 Klasifikasi Media Pembelajaran	17
2.5.7 Format Media Pembelajaran	18
2.6 DESAIN NAVIGASI MULTIMEDIA	19
2.6.1 Linier.....	19
2.6.2 Hierarki	20
2.6.3 Nonlinier	20
2.7 ANALISIS	21
2.7.1 SWOT	21
2.7.1.1 Komponen Analisis SWOT.....	21
2.7.1.2 Matrik SWOT	22
2.7.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
2.7.3 Analisis Kelayakan Sistem	23
2.8 PENGEMBANGAN	24
2.8.1 Multimedia Depelopment Life Cycle (MDLC).....	24
2.9 UNIT TESTING	27
2.9.1 Black Box Testing	27

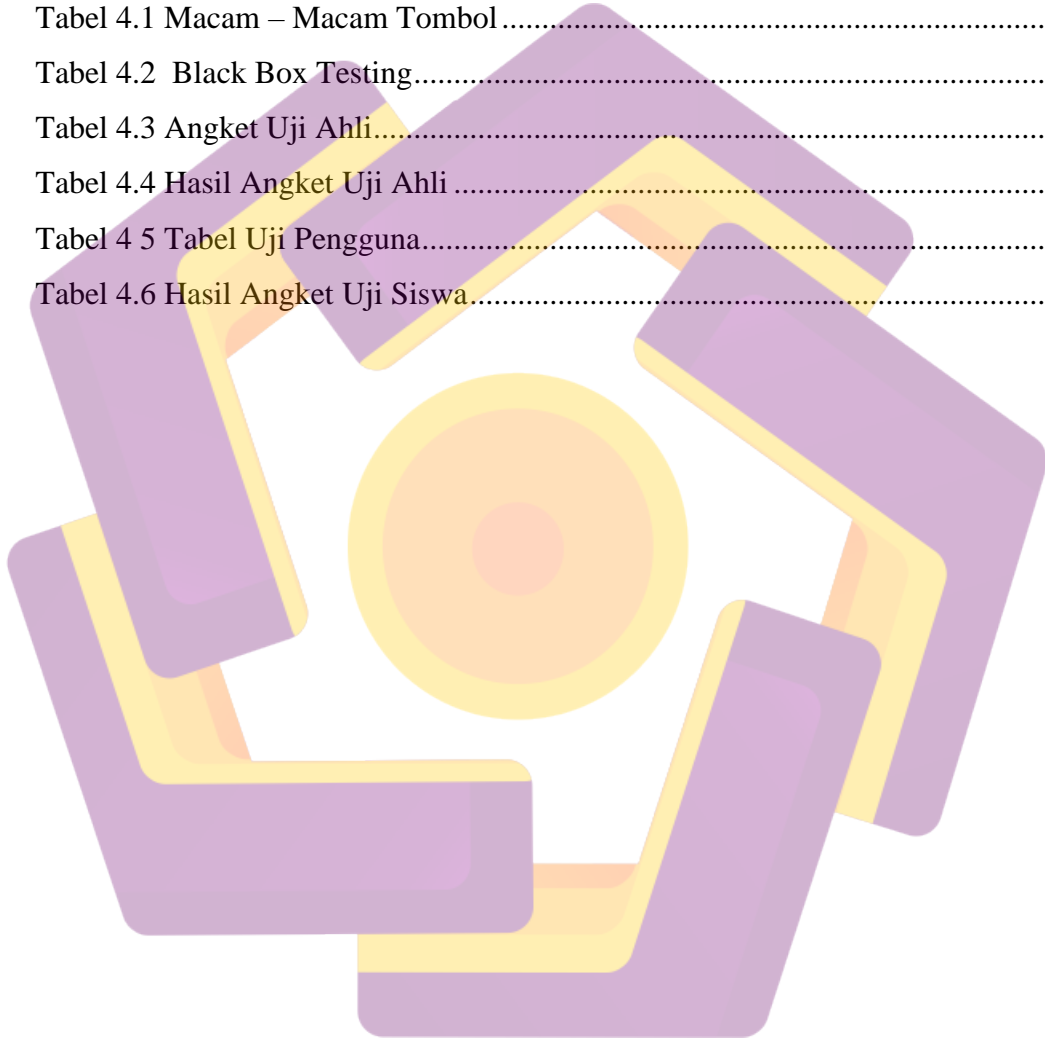
2.9.2	White Box Testing	27
2.10	SKALA LIKERT	28
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		31
3.1	TINJAUAN UMUM	31
3.1.1	Deksripsi SDN 001 Kuaro	31
3.1.2	Visi dan Misi SDN 001 Kuaro.....	32
3.1.3	Struktur Oraganisasi	33
3.2	ANALISIS SISTEM	33
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	34
3.2.2	Analisis SWOT	35
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM	38
3.4	STUDI KELAYAKAN	40
3.4.1	Kelayakan Teknologi	40
3.4.2	Kelayakan Operasional	41
3.4.3	Kelayakan hukum	41
3.5	PERANCANGAN APLIKASI.....	41
3.5.1	Konsep/Ide (Consept)	41
3.5.2	Perancangan (Design).....	42
3.5.2.1	Struktur Navigasi	42
3.5.2.2	Perancangan User Interface.....	42
3.5.2.3	Perancangan Naskah	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		49
4.1	IMPLEMENTASI	49
4.1.1	Produksi	49
4.2	PEMBAHASAN.....	64
4.2.1	User Interface.....	64
4.2.1.1	Menu Masuk (Intro)	64
4.2.1.2	Menu Utama.....	65
4.2.1.3	Menu Materi.....	66
4.2.1.4	Sub Materi.....	68



4.2.1.5	Menu Petunjuk	70
4.2.1.6	Menu Tentang	71
4.2.1.7	Menu Kuis	72
4.2.1.8	Menu Soal	73
4.2.1.9	Menu Hasil Jawaban	76
4.2.1.10	Menu Keluar	77
4.2.2	Pengetesan Aplikasi	78
4.2.2.1	Uji Coba Media Pembelajaran	78
4.2.3	White Box Testing	79
4.2.4	Black Box Testing	79
4.2.5	Pengujian dengan Angket (Quisioner)	83
4.2.5.1	Uji Ahli Materi	84
4.2.5.2	Uji Pengguna (User)	88
4.2.6	Pendistribusian (Distribution)	93
4.2.7	Pemeliharaan Sistem	93
BAB V PENUTUP		94
5.1	KESIMPULAN	94
5.2	SARAN	95
DAFTAR PUSTAKA		97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Skala Likert.....	28
Tabel 2.2 Kriteria Analisis Deskriptif Presentasi.....	30
Tabel 3.1 Analisis SWOT	37
Tabel 3.2 Perancangan Naskah	47
Tabel 4.1 Macam – Macam Tombol.....	59
Tabel 4.2 Black Box Testing.....	80
Tabel 4.3 Angket Uji Ahli.....	84
Tabel 4.4 Hasil Angket Uji Ahli	86
Tabel 4.5 Tabel Uji Pengguna.....	89
Tabel 4.6 Hasil Angket Uji Siswa.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia	10
Gambar 2.2 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran.....	15
Gambar 2.3 Fungsi Media dalam proses pembelajaran	16
Gambar 2.4 Navigasi Linier	19
Gambar 2.5 Navigasi Hierarki	20
Gambar 2.6 Navigasi Komposit.....	20
Gambar 2.7 Tahapan Metode MDLC	25
Gambar 3.1 Papan Nama Sekolah SDN 001 Kuaro.....	31
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Sekolah.....	33
Gambar 3.3 Struktur Navigasi	42
Gambar 3.4 Rancangan Halaman Intro	43
Gambar 3.5 Rancangan Halaman Utama	43
Gambar 3.6 Rancangan Halaman Materi	44
Gambar 3.7 Rancangan Halaman Sub Materi	44
Gambar 3.8 Rancangan Halaman Petunjuk	45
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Tentang.....	45
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Kuis	46
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Soal.....	46
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Hasil Jawaban	47
Gambar 4.1 Mengatur Lembar Kerja Adobe Photoshop CS6.....	50
Gambar 4.2 Halaman Kerja Adobe Photoshop CS6	51
Gambar 4.3 Tampilan Olah Grafik Adobe Photoshop CS6.....	51
Gambar 4.4 Mengatur Lembar Kerja Adobe Illustrator CS6.....	52
Gambar 4.5 Halaman Kerja Adobe Illustrator CS6	52
Gambar 4.6 Tampilan Olah Grafik Adobe Illustrator CS6	53
Gambar 4.7 Tampilan Pengaturan Layout	54
Gambar 4.8 Import file Adobe Flas CS6	55
Gambar 4.9 Import Image dalam Stage	55
Gambar 4.10 Import Adobe Audition CS6	56

Gambar 4.11 Tampilan Editing Sound.....	57
Gambar 4.12 Sound dalam Library	58
Gambar 4.13 Tampilan Publish Setting	62
Gambar 4.14 Menambahkan backsound	63
Gambar 4.15 Tampilan Menu Masuk	64
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama.....	65
Gambar 4.17 Tampilan Menu Materi.....	66
Gambar 4.18 Tampilan Sub Menu	68
Gambar 4.19 Tampilan Menu Petunjuk	71
Gambar 4.20 Tampilan Menu Tentang	72
Gambar 4.21 Tampilan Menu Kuis.....	72
Gambar 4.22 Tampilan Menu Soal	73
Gambar 4.23 Tampilan Hasil Jawaban	76
Gambar 4.24 Tampilan Menu Keluar	77
Gambar 4.25 White Box Testing	79
Gambar 4.26 Rating Scale Uji Ahli Materi.....	88
Gambar 4.27 Rating Scale Uji Pengguna.....	92

INTISARI

Tujuan yang ingin dicapai dalam Skripsi ini adalah membuat interaktif pembelajaran Mengenal Ragam Budaya Untuk Anak SDN 001 Kuaro. Hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya informasi pengenalan terhadap Kebudayaan Suku Paser seperti halnya rumah adat, pakaian adat, alat music daerah, dan lagu daerah kepada anak SDN 001 Kuaro.

Sekolah Dasar adalah awal jenjang pendidikan formal yang ditetapkan di Indonesia yang ditempuh selama 6 tahun, yaitu mulai dari kelas 1 hingga kelas 6. Siswa sekolah dasar pada umumnya berusia diantara 7-12 tahun, pada tahap ini ilmu yang diajarkan adalah dasar ilmu yang kemudian akan terus dikembangkan hingga sekolah menengah pertama dan sekolah menengah atas, Dalam usia inilah pendidikan mengenai ragam budaya diperkenalkan yaitu dalam cabang mata pelajaran Seni Budaya.

Multimedia Interaktif adalah suatu media yang terdiri dari banyak komponen atau media yang terhubung satu sama lain dan mampu berinteraksi. Pengajaran media dalam bentuk multimedia interaktif memiliki kemampuan untuk menyimpan audio visual data, membuat multimedia interaktif khususnya interaktif pembelajaran sebagai pendukung metode pembelajaran konvensional yang dulu disampaikan melalui buku dan penjelasan langsung tanpa contoh dianggap kurang mudah dicerna oleh anak – anak, sehingga diharapkan pemanfaatan media CD interaktif yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dapat menjelaskan bahwa media pembelajaran interaktif mampu memberikan informasi dengan lebih menarik dan menyenangkan dari pada harus mengarkan materu yang diberikan oleh pendidik.

Kata Kunci: Ragam Budaya, Sekolah Dasar, Interaktif Pembelajaran

ABSTRACT

The goal to be achieved in this thesis is to make interactive learning Getting to Know Cultural Diversity for Children SDN 001 Kuaro. This dilator was driven by a lack of information about the introduction of the culture of the Paser tribe such as traditional houses, traditional clothing, regional music instruments and folk songs to children of SDN 001 Kuaro.

Elementary School is the beginning of the formal education level established in Indonesia which is taken for 6 years, starting from grade 1 to grade 6. Primary school students are generally aged between 7-12 years, at this stage the knowledge taught is the basis of science which will then continued to be developed until middle school and senior high school. It was at this age that education on cultural diversity was introduced, namely in the branch of Cultural Arts.

Interactive Multimedia is a media that consists of many components or media that are connected to each other and are able to interact. Teaching media in the form of interactive multimedia has the ability to store audio-visual data, making interactive multimedia especially interactive learning as a supporter of conventional learning methods that were delivered through books and direct explanations without examples is considered less easy to digest by children, so it is hoped that the use of interactive CD media that aims to improve learning outcomes can explain that interactive learning media is able to provide information more attractively and fun than having to deliver material provided by educators.

Keywords: *Cultural Diversity, Elementary Schools, Interactive Learning*