

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DAN
KESEHATAN MATERI TEKNIK DASAR SENAM LANTAI
PADA SD NEGERI 1 TROTOK WEDI**

SKRIPSI



disusun oleh

Gladian Pangrenkuhan Jati

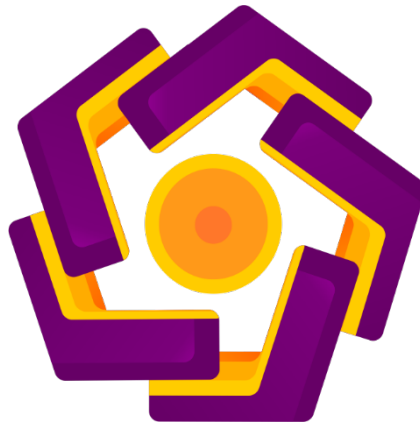
18.21.1285

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
DAN KESEHATAN MATERI TEKNIK DASAR SENAM LANTAI
PADA SD NEGERI 1 TROTOK WEDI**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada Jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Gladian Pangrenkuhan Jati

18.21.1285

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
DAN KESEHATAN MATERI TEKNIK DASAR SENAM LANTAI
PADA SD NEGERI 1 TROK WEDI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Gladian Pangrenkuhan Jati

18.21.1285

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Pada tanggal 31 Juli 2019

Dosen Pembimbing,

Agus Purwanto, M.Kom
NIK. 190302229

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF MATA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI
DAN KESEHATAN MATERI TEKNIK DASAR SENAM LANTAI
PADA SD NEGERI 1 TROTOK WEDI**

yang disusun oleh

**Gladian Pangrenkuhan Jati
18.21.1285**

telah dipertahankan didepan dewan penguji
pada tanggal 20 Juli 2020

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bernarded, M.Kom.

NIK. 190302243

Robert Marco, M.T.

NIK. 190302228

Agus Purwanto, M.Kom

NIK. 190302229

Tanda Tangan

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana komputer

Tanggal

KETUA UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

**Prof. Dr. M. Suyanto. M.M.
NIK. 190302001**

PERNYATAAN

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

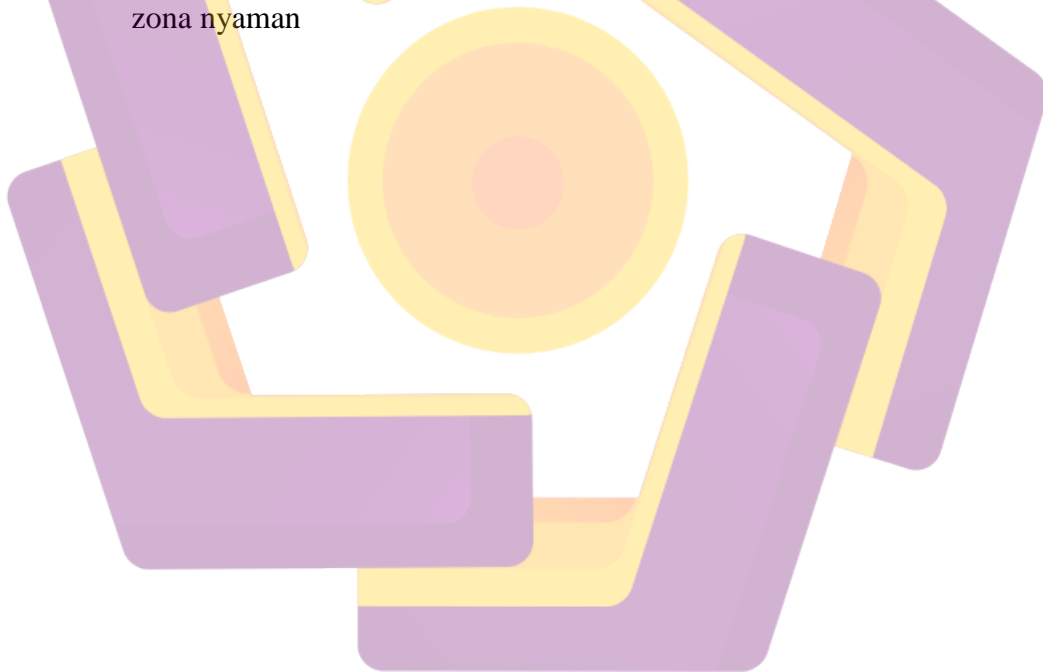
Klaten, 22 Juli 2020

METERAI
TEMPEL
25051AHF555605780
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Gladian Pangrengkuhan Jati
18.21.1285

MOTTO

1. “Mintalah, maka akan diberikan kepadamu; carilah, maka kamu akan mendapat; ketoklah, maka pintu akan dibukakan bagimu. Karena setiap orang yang meminta, menerima dan setiap orang yang mencari, mendapat dan setiap orang yang mengetok, baginya pintu dibukakan.” Matius 7 : 7-8
2. “Karena itu rendahkanlah dirimu di bawah tangan Tuhan yang kuat, supaya kamu ditinggikan-Nya pada waktunya. Serahkanlah segala kekuatiranmu kepada-Nya, sebab Ia yang memelihara kamu” 1 Petrus 5:6-7
3. Jangan menunggu. Takkan pernah ada waktu yang tepat.
4. Musuh terberatmu adalah egomu sendiri
5. Wong asor ora bakal ndloshor.
6. Jangan takut gagal
7. Yen wedi ojo wani wani, yen wani ojo wedi wedi
8. Jangan terlalu lama di fase zona nyaman. Bangkitlah dan keluarlah dari zona nyaman



PERSEMBAHAN

Segala Puji Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas karunia dan berkat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik.

Dengan selesainya skripsi ini penulis ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada :

1. Kepada Tuhan Yesus Kristus atas Berkat-Mu yang diberikan kepada saya bisa menyelesaikan skripsi ini dan atas karunia-Mu bisa lancar atas segala yang diharapkan.
2. Kepada Bapak Agus Purwanto M.Kom selaku dosen pembimbing yang senantiasa mencurahkan segenap ilmu, waktu, dan tenaga untuk memberikan bimbingan, arahan, masukan yang sangat berharga baik dalam penulisan skripsi maupun dalam perkuliahan
3. Papa Dawud Gunanto, Mama Sihnur Cahyaning Murniawati ningsih dan Adik saya Jordan Saksi Bakti Yahwe yang selalu memberikan dukungan, doa dan semangat dalam penulisan skripsi ini. Saya ucapkan banyak terima kasih.
4. Kepada pihak SD Negeri 1 Trotok Wedi yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk melakukan penelitian
5. Special Thanks to Setya Destine Widadi wanita terhebatku telah memberikan semangat, bawelmu sungguh berarti bukan sebagai cambuk namun sebagai penyemangat dalam semua proses pembuatan skripsi ini.

6. Buat sahabat dekat dulur dulur bikers sudah selalu memeberikan dukungan dan semangat dalam penulisan skripsi ini.
7. Buat POWER RANGERS yang dimana selalu memberikan telinga untuk mendengarkan keluhkesahku, kepeninganku terimakasih juga atas saran, dukungan dan semangat
8. Teman teman seperjuangan terimakasih telah mendukung dalam penulisan skripsi ini
9. Buat saudara saudaraku yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, semangat yang kalian berikan sungguh berarti bagi saya.

Akhir kata Lemah Teles, Gusti Allah ingkang mbales. Semoga Tuhan membalas semua kebaikan Bapak, ibu dan saudara- saudara ku. Gusti Berkahi

Klaten, 22 Juli 2020

Penulis

Gladian Parengkuhan Jati

KATA PENGANTAR

Segala Puji Syukur kami panjatkan hanya bagi Tuhan Yesus Kristus, oleh karena anugerah-Nya yang melimpah, kemurahan dan kasih setia-Nya yang besar akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini Guna memenuhi salah satu persyaratan dalam mencapai Gelar Sarjana Komunikasi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Adapun judul dari penulisan skripsi ini adalah :

“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN MATERI TEKNIK DASAR SENAM LANTAI PADA SD NEGERI 1 TROK WEDI”

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan karena menyadari segala keterbatasan yang ada. Untuk itu demi sempurnanya skripsi ini, penulis sangat membutuhkan dukungan dengan sumbangsih pikiran yang berupa kritik dan saran yang bersifat membangun.

Dengan tersusunnya skripsi ini penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada kedua orangtua Bapak Dawud Gunanto dan Ibu Sihnur Cahyaning Murniawati Ningsih yang telah memberikan kasih sayang, nasehat, motivasi dan dukungan dari lahir maupun batin serta doa yang tiada hentikan kepada penulis dan Bapak Agus Purwanto S.Kom, selaku

Dosen Pembimbing yang memberikan dan bimbingan dengan ketelitian dari awal hingga akhir proses penyusunan skripsi ini, serta pihak-pihak yang memberikan dukungan kepada penulis diantaranya yang terhomrtat :

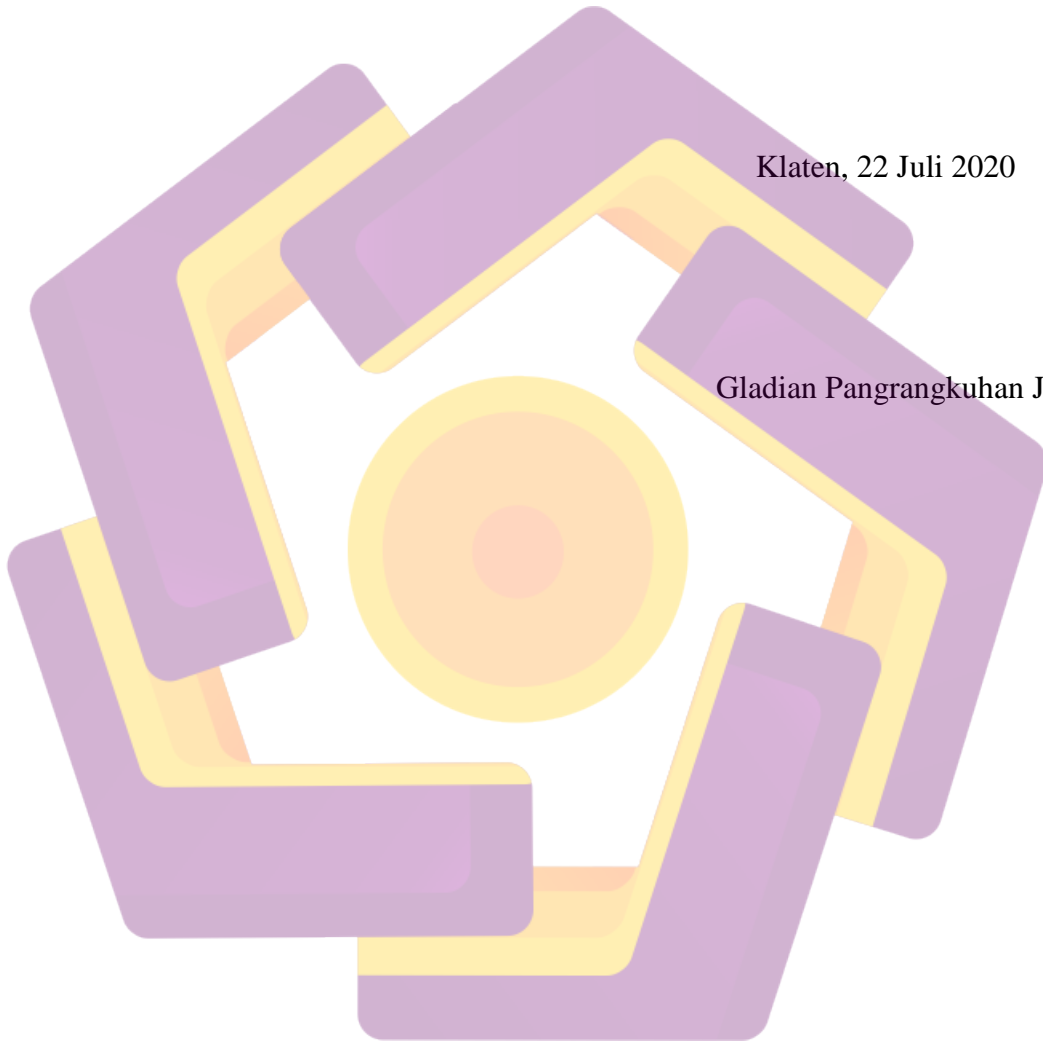
1. Tuhan Yesus Kristus telah memberikan kasih karunia, kemurahan dan berkat kepada saya sehingga skripsi ini bisa tersusun dan selesai tanpa kesulitan yang berarti
2. Kepada papa saya Dawud Gunanto, Mama saya Sihnur Cahyaning Murniawati Ningsing, Adik saya Jordan Saksi Bakti Yahwe yang saya cintai
3. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua Universitas Amikom Yogyakarta
4. Bapak Agus Purwanto S.Kom Sebagai dosen pembimbing saya.
5. Kepala Sekolah SD Negeri 1 Trotok Wedi yang telah memberikan saya izin melakukan penelitian
6. Kepada Setya Destine Widadi yang tidak lelah memberikan dorongan, semangat dan motivasi
7. Power Ranger yang selalu memberikan Kekuatan
8. Sahabat sahabat dekatku yang selalu mendukung
9. Serta semua pihak yang telah membantu.

Peneliti juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan, semua tidak lepas karena keterbatasan peneliti.

Semoga Tuhan melimpahkan berkat dan karunia-Nya selalu. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat, baik bagi penulis pada khususnya maupun bagi yang memerlukan bagi umumnya.

Klaten, 22 Juli 2020

Gladian Pangrangkuhan Jati



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| PERSETUJUAN | iii |
| PENGESAHAN | iv |
| PERNYATAAN | v |
| MOTTO | vi |
| PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | ix |
| DAFTAR ISI | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| DAFTAR TABLE | xvii |
| INTISARI | xviii |
| <i>ABSTRACT</i> | xix |
| 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 | 3 |
| 1.5 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5.1 Bagi Penulis | 4 |
| 1.5.2 Bagi Lembaga Atau Sekolah | 4 |
| 1.5.2 Bagi Universitas Amikom Yogyakarta | 4 |
| 1.6 Metode Penelitian | 5 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data | 5 |
| 1. Metode Observasi | 5 |
| 2. Metode Wawancara | 5 |
| 1.6.2 Metode Analisis | 5 |
| 1.6.3 Metode Perancangan | 5 |
| 1.6.4 Metode Pengembangan | 5 |
| 1.6.5 Metode Testing | 6 |

| | | |
|--|--|-----------|
| 1.6.6 | Metode Implementasi..... | 6 |
| 1.6.7 | Evaluasi..... | 6 |
| 1.7 | Sistematika Penulisan | 6 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | | 8 |
| 2.1 | Kajian Pustaka | 8 |
| 2.2 | Media Pembelajaran..... | 12 |
| 2.2.1 | Fungsi Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2.3 | Konsep Dasar Multimedia | 13 |
| 2.4 | Struktur Aplikasi Multimedia | 16 |
| 2.4.1 | Struktur Linier..... | 16 |
| 2.4.2 | Struktur Hierarki | 16 |
| 2.4.3 | Struktur Menu | 17 |
| 2.4.4 | Struktur Jaringan..... | 17 |
| 2.4.5 | Struktur Kombinasi (<i>Hybrid</i>)..... | 18 |
| 2.5 | Analisa SWOT | 19 |
| 2.6 | Siklus Hidup Pengembangan Multimedia..... | 21 |
| 2.7 | Mendefinisikan Masalah..... | 22 |
| 2.8 | Analisa Kebutuhan..... | 23 |
| 2.8.1 | Kebutuhan Fungsional | 24 |
| 2.8.2 | Kebutuhan Non-Fungsional | 24 |
| 2.9 | Metode <i>Testing</i> (Pengujian)..... | 25 |
| 2.9.1 | <i>Black Box Testing</i> | 25 |
| 2.9.1 | <i>White Box Testing</i> | 25 |
| 2.10 | Angket..... | 25 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM | | 27 |
| 3.1 | Tinjauan Umum | 27 |
| 3.1.1 | Deskripsi Singkat SD Negeri 1 Trotok | 27 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi..... | 27 |
| 3.1.3 | Struktur Organisasi | 28 |
| 3.2 | Pengumpulan Data | 28 |
| 3.2.1 | Wawancara..... | 28 |

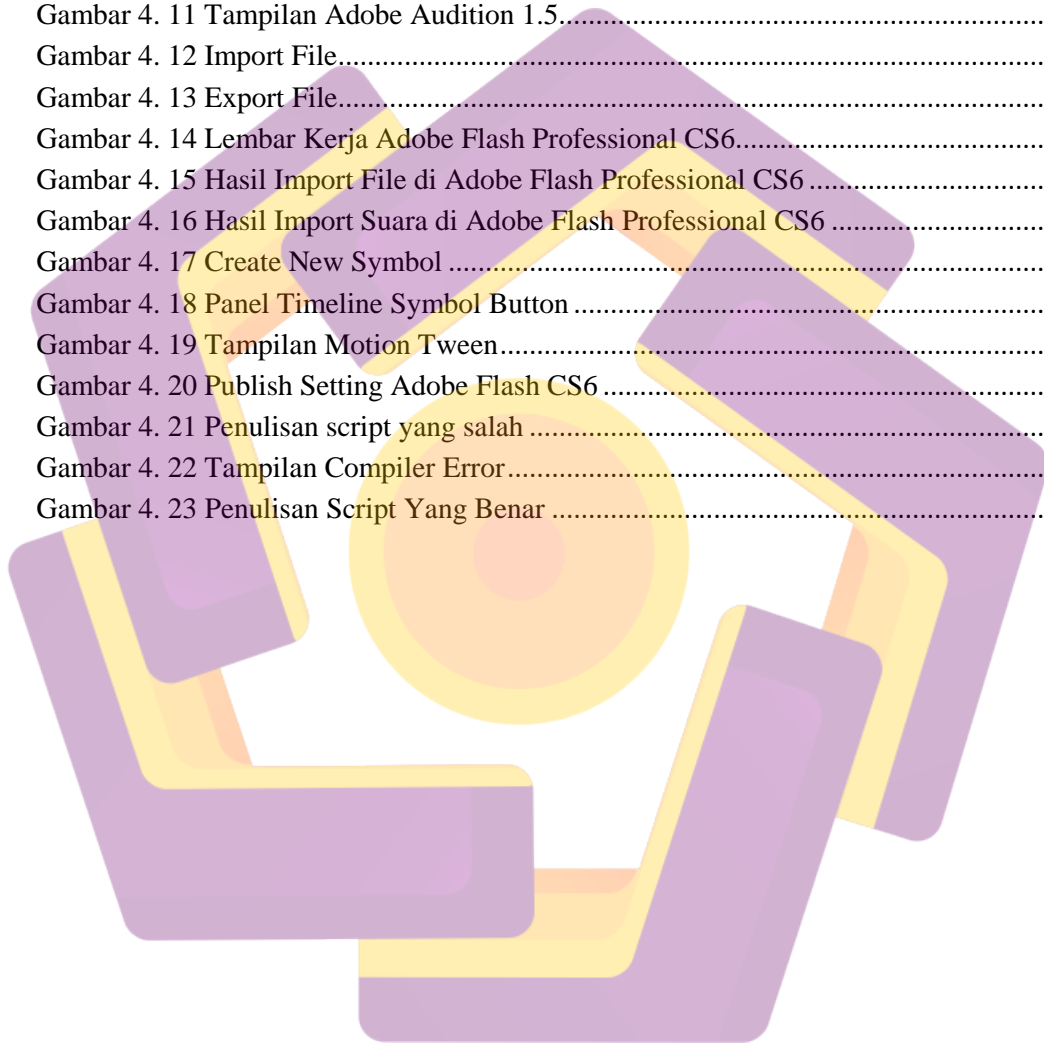
| | | |
|---|--|-----------|
| 3.2.2 | Observasi..... | 28 |
| 3.3 | Analisis Masalah (Analisis Kelemahan Sistem) | 29 |
| 3.3.1 | Identifikasi Masalah..... | 29 |
| 3.3.2 | Analisis SWOT | 29 |
| 3.3.3 | Hasil Analisis | 33 |
| 3.3.4 | Solusi Yang Dapat Diterapkan..... | 33 |
| 3.3.5 | Solusi Yang Dipilih..... | 33 |
| 3.3.6 | Analisis Kebutuhan Fungsional | 34 |
| 3.3.7 | Analisis Kebutuhan Non Fungsional | 34 |
| 3.4 | Perancangan..... | 35 |
| 3.4.1 | Merancang Konsep | 35 |
| 3.4.2 | Merancang Isi..... | 36 |
| 3.4.3 | Merancang Naskah..... | 37 |
| 3.4.4 | Merancang Grafik | 37 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 46 |
| 4.1 | Pembahasan..... | 46 |
| 4.1.1 | Produksi | 47 |
| 4.1.2 | Pasca Produksi | 55 |
| 4.2 | Evaluasi..... | 67 |
| 4.2.1 | Pengujian Alpha..... | 68 |
| 4.2.2 | Pengujian Beta | 69 |
| 4.3 | Implementasi..... | 72 |
| 4.3.1 | Instalasi | 72 |
| 4.3.2 | Uji Coba..... | 73 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... | | 74 |
| 5.1 | Kesimpulan | 74 |
| 5.2 | Saran | 75 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 76 |



DAFTAR GAMBAR

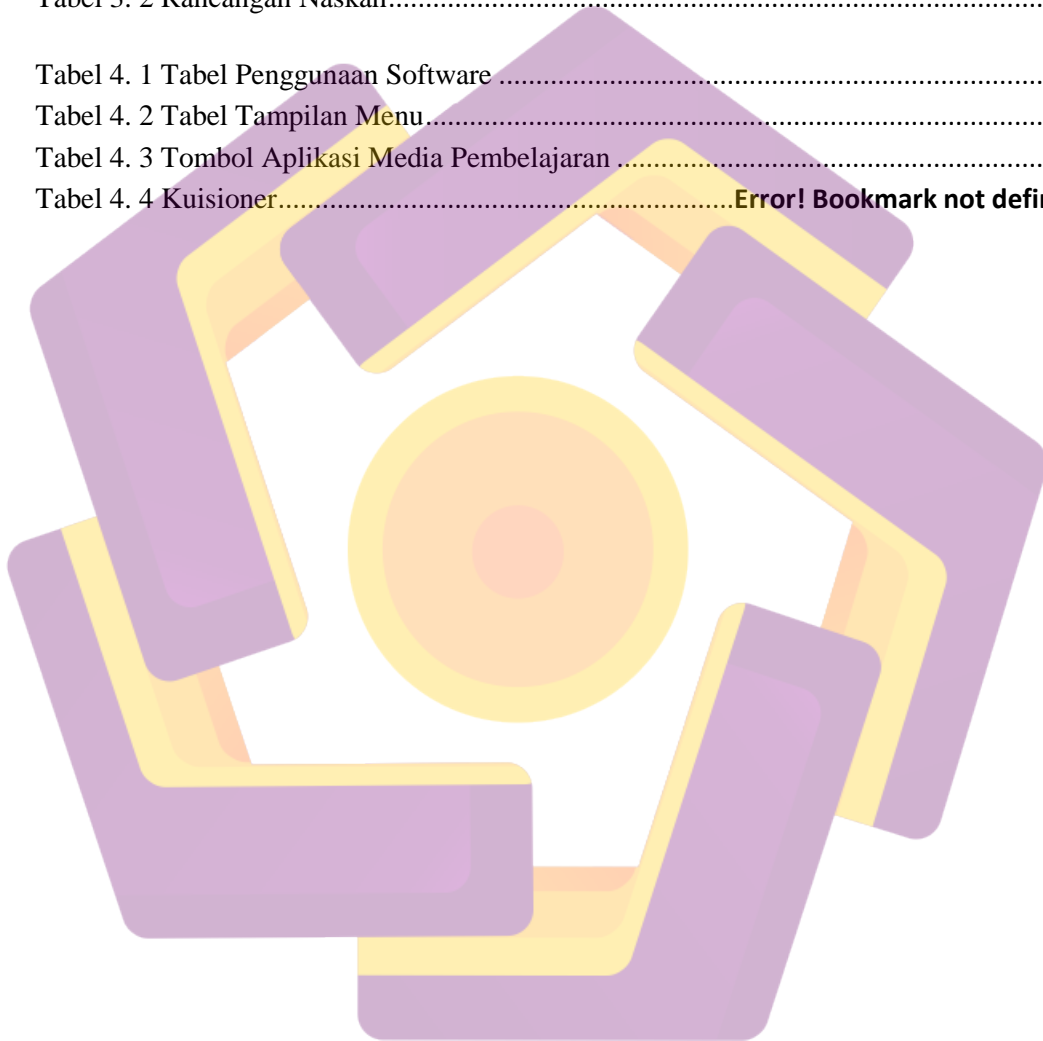
| | |
|---|----|
| Gambar 2. 1 Sistem Multimedia | 14 |
| Gambar 2. 2 Struktur Linier | 16 |
| Gambar 2. 3 Struktur Navigasi Hierarki | 17 |
| Gambar 2. 4 Struktur Menu | 17 |
| Gambar 2. 5 Struktur Jaringan | 18 |
| Gambar 2. 6 Struktur Hybrid | 19 |
| Gambar 2. 7 Siklus Pengembangan Multimedia..... | 22 |
| | |
| Gambar 3. 1 Struktur Organisasi | 28 |
| Gambar 3. 2 Struktur komposit Media Pembelajaran Animasi Teknik Dasar Senam Lantai | 36 |
| Gambar 3. 3 Rancangan Nama Aplikasi | 38 |
| Gambar 3. 4 Rancangan Intro | 38 |
| Gambar 3. 5 Rancangan Home | 39 |
| Gambar 3. 6 Rancangan Belajar | 40 |
| Gambar 3. 7 Rancangan Nama Gerakan dan Cara Melakukan..... | 41 |
| Gambar 3. 8 Rancangan Input Nama | 42 |
| Gambar 3. 9 Rancangan Bermain | 43 |
| Gambar 3. 10 Rancangan Skor | 44 |
| Gambar 3. 11 Rancangan Profil..... | 45 |
| | |
| Gambar 4. 1 Pembuatan Gambar Karakter | 47 |
| Gambar 4. 2 Pembuatan Gambar Modeling..... | 48 |
| Gambar 4. 3 Pembuatan Asset Button | 48 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4. 4 Pembuatan Gambar Background..... | 49 |
| Gambar 4. 5 Freehand tool, Rectangle tool dan Ellipse tool | 49 |
| Gambar 4. 6 Edit Fill | 50 |
| Gambar 4. 7 Penyimpanan File .png..... | 51 |
| Gambar 4. 8 Penyimpanan File .jpg..... | 51 |
| Gambar 4. 9 Export File..... | 52 |
| Gambar 4. 10 Hasil Penyimpanan Folder | 53 |
| Gambar 4. 11 Tampilan Adobe Audition 1.5..... | 54 |
| Gambar 4. 12 Import File..... | 54 |
| Gambar 4. 13 Export File..... | 55 |
| Gambar 4. 14 Lembar Kerja Adobe Flash Professional CS6..... | 56 |
| Gambar 4. 15 Hasil Import File di Adobe Flash Professional CS6 | 57 |
| Gambar 4. 16 Hasil Import Suara di Adobe Flash Professional CS6 | 57 |
| Gambar 4. 17 Create New Symbol | 58 |
| Gambar 4. 18 Panel Timeline Symbol Button | 59 |
| Gambar 4. 19 Tampilan Motion Tween..... | 60 |
| Gambar 4. 20 Publish Setting Adobe Flash CS6 | 63 |
| Gambar 4. 21 Penulisan script yang salah | 68 |
| Gambar 4. 22 Tampilan Compiler Error..... | 69 |
| Gambar 4. 23 Penulisan Script Yang Benar | 69 |



DAFTAR TABLE

| | |
|---|-------------------------------------|
| Tabel 2. 1 Kajian Pustaka | 9 |
| Tabel 2. 2 Analisis SWOT | 20 |
| Tabel 3. 1 Analisis SWOT | 31 |
| Tabel 3. 2 Rancangan Naskah..... | 37 |
| Tabel 4. 1 Tabel Penggunaan Software | 46 |
| Tabel 4. 2 Tabel Tampilan Menu..... | 64 |
| Tabel 4. 3 Tombol Aplikasi Media Pembelajaran | 70 |
| Tabel 4. 4 Kuisisioner..... | Error! Bookmark not defined. |



INTISARI

Perkembangan teknologi yang berkembang sangat pesat dari waktu ke waktu memberikan dampak positif bagi dunia pendidikan. Berbagai pengetahuan dengan mudah didapatkan melalui perkembangan teknologi, selain itu membuka seluas luasnya pintu untuk belajar, mengembangkan diri dan berkreasi. Dengan melihat media yang digunakan dalam proses belajar mengajar di SD Negeri 1 Trotok Wedi guru mengajar secara verbalisasi, namun terjadi sedikit kendala pada materi teknik dasar senam lantai yang dimana banyak anak didiknya yang kurang cepat memahami dan cenderung takut untuk melakukan praktek gerakan senam lantai, jadi selama ini cuma sebatas materi yang berasalkan dari LKS yang sesuai dengan kurikulum yang ada.

Metode yang digunakan pada pembuatan media pembelajaran mata pelajaran senam lantai pada SD Negeri 1 Trotok Wedi adalah Observasi dan wawancara untuk mendapatkan data data yang sesuai dengan yang diajarkan pada sekolah itu. Selain itu dalam pembuatan media pembelajaran interaktif ini, peneliti menggunakan metode pengembangan multimedia yang meliputi tahapan Mendefinisikan masalah, studi kelayakan, analisis kebutuhan sistem, merancang konsep, merancang isi, merancang naskah, merancang grafik, memproduksi sistem, mengetes sistem, menggunakan sistem dan memelihara sistem

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran mata pelajaran teknik dasar senam lantai pada SD Negeri 1 Trotok Wedi. Dimana dengan memanfaatkan media pembelajaran ini memperpuh dalam penyampaian informasi pada saat proses belajar mengajar khususnya pada materi teknik dasar senam lantai

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Senam Lantai, SD Negeri 1 Trotok Wedi

ABSTRACT

The development of technology that is developing very rapidly from time to time has a positive impact on the world of education. Various knowledge can be easily obtained through technological developments, besides opening up the widest range of doors to learn, develop themselves and be creative. By looking at the media used in the teaching and learning process at SD Negeri 1 Trotok Wedi, the teacher teaches verbally, but there are few obstacles in the basic technical techniques of floor gymnastics where many of their students are not quick enough to understand and tend to be afraid to practice floor gymnastic movements, so far only limited to material derived from worksheets that are in accordance with the existing curriculum.

The method used in making learning media for floor gymnastics subjects at SD Negeri 1 Trotok Wedi is observation and interviews to get data that is suitable for what is taught at the school. In addition in making this interactive learning media, researchers use multimedia development methods which include stages Defining problems, feasibility studies, analyzing system requirements, designing concepts, designing contents, designing scripts, designing graphics, producing systems, testing systems, using systems and maintaining systems.

The results of this study are learning media for elementary floor gymnastics engineering students at SD Negeri 1 Trotok Wedi. Where by utilizing this learning media facilitates the delivery of information during the teaching and learning process, especially on the basic techniques of floor gymnastics

Keywords: *Learning Media, Gymnastics Floor, Elementary School 1 Trotok Wedi.*