

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG
PENGENALAN NEGARA DI ASIA TENGGARA (ASEAN) UNTUK
MATERI TEMATIK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



disusun oleh

AFRIZAL AHMAD ZIA ULHAQ

19.12.1010

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG
PENGENALAN NEGARA DI ASIA TENGGARA (ASEAN) UNTUK
MATERI TEMATIK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

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



disusun oleh

AFRIZAL AHMAD ZIA ULHAQ

19.12.1010

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

YOGYAKARTA

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG
PENGENALAN NEGARA DI ASIA TENGGARA (ASEAN) UNTUK
MATERI TEMATIK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**


yang disusun dan diajukan oleh

Afrizal Ahmad Zia Ulhaq

19.12.1010

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 Juli 2024

Dosen Pembimbing,


Jeki Kuswanto, M.Kom

NIK. 190302456

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG
PENGENALAN NEGARA DI ASIA TENGGARA (ASEAN) UNTUK
MATERI TEMATIK SISWA KELAS VI SEKOLAH DASAR**

yang disusun dan diajukan oleh

Afrizal Ahmad Zia Ulhaq

19.12.1010

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Juli 2024

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ahlihi Masruro, M.Kom.
NIK. 190302148

Nur'aini, M.Kom.
NIK. 190302066

Jeki Kuswanto, M.Kom.
NIK. 190302456



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Juli 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Afrizal Ahmad Zia Ulhaq
NIM : 19.12.1010

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:



Perancangan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Negara di Asia Tenggara (ASEAN) Untuk Materi Tematik Siswa Kelas VI Sekolah Dasar

Dosen Pembimbing : Jeki Kuswanto, 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, 22 Juli 2024

Yang Menyatakan,



Afrizal Ahmad Zia Ulhaq

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan, rahmat dan hidayahNya, 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.

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Diri saya sendiri yang telah berjuang dan berusaha selama ini. Terimakasih atas kerja kerasnya. Mari tetap terus berdoa dan berusaha serta jangan menyerah untuk kedepannya.
2. Ayah dan ibu, Ikhwan Sulkhani dan Nani Rosidah terimakasih atas doa, semangat, motivasi, pengorbanan, nasehat serta kasih sayang yang tidak pernah henti sampai saat ini.
3. Adikku Rafi Ahmad Maulana terima kasih telah menjadi penyemangat dalam mengerjakan skripsi ini.
4. Sahabat dan teman Sistem Informasi angkatan 2019, Naufal Hanif As'ad, Muhammad Zulfan, Siti Annisa Nurul Aini terimakasih untuk semangat, dukungan, dan bantuan kalian semua sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Sahabat dan teman kantor Kecamatan Mungkid, Dining Riskafenti, Riska Ardila yang telah memberikan semangat dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
6. Kepada semua teman-teman, saudara yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, saya persembahkan skripsi ini untuk kalian semua.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Yang Maha Segalanya, atas seluruh curahan Rahmat dan HidayahNya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Perancangan Media Pembelajaran Tentang Pengenalan Negara di Asia Tenggara (ASEAN) Untuk Materi Tematik Siswa Kelas VI Sekolah Dasar ” ini tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada jurusan sistem informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyelesaian studi dan penulisan skripsi ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik pengajaran, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak baik secara langsung dan tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terimakasih yang tak terhingga kepada :

1. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Jeki Kuswanto, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran, dan pengarahan kepada Penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
3. Bapak Ahlihi Masruro, M.Kom. dan Ibu Nur'aini, M.Kom., selaku dosen penguji skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini serta untuk menguji skripsi penulis.
4. Bapak Rum Mohamad Andri Kr, Ir, M.Kom selaku dosen wali yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama penulis menempuh studi di Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Sebagai manusia biasa Penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan ilmu pengetahuan yang dimiliki Penulis. Oleh karena itu atas kesalahan dan kekurangannya dalam penulisan skripsi ini, Penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritikan yang membangun.

Terakhir, harapan Penulis, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Yogyakarta, 22 Juli 2024

Penulis



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Studi Literatur	6
2.2 Dasar Teori	14
2.2.1 Multimedia.....	14
2.2.2 Interaktif	14
2.2.3 Multimedia Interaktif.....	15
2.2.4 Game.....	16
2.2.5 Media	18
2.2.6 Pembelajaran	19
2.2.7 Media Pembelajaran	19
2.2.8 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	19
2.2.9 ActionScript.....	22
2.2.10 Adobe Animate	23
2.2.11 Corel Draw	23
2.2.12 Adobe Photoshop	24

2.2.13	Adobe Audition.....	24
2.2.14	Metode Testing (Blackbox Testing dan Skala Likert).....	25
2.2.15	Analisis SWOT	26
BAB III METODE PENELITIAN		28
3.1	Objek Penelitian.....	28
3.2	Alur Penelitian.....	30
3.3	Alat dan Bahan	43
3.4	Scenario pengujian	45
3.5	Analisis SWOT.....	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		48
BAB V PENUTUP		78
5.1	Kesimpulan.....	78
5.2	Saran	79
REFERENSI		80



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	9
Tabel 3.1 Kebutuhan Software	44
Tabel 3.2 Kebutuhan Hardware	44
Tabel 3.3 Kebutuhan Brainware	45
Tabel 4.1 Blackbox Testing	58
Tabel 4.2 Tabel Kuestioner Guru	63
Tabel 4.3 Contoh Tabel Pertanyaan Siswa	65
Tabel 4.4 Kunci Jawaban	67
Tabel 4.5 Hasil Yang Diperoleh Sebelum Bermain Game	68
Tabel 4.6 Hasil Yang Diperoleh Setelah Bermain Game	69
Tabel 4.7 Penentuan Skor Interval	71
Tabel 4.8 Tabel Hasil Kuestioner Guru	71
Tabel 4.9 Aspek Penilaian Poin 1	73
Tabel 4.10 Aspek Penilaian Poin 2	73
Tabel 4.11 Aspek Penilaian Poin 3	74
Tabel 4.12 Aspek Penilaian Poin 4	74
Tabel 4.13 Aspek Penilaian Poin 5	75
Tabel 4.14 Aspek Penilaian Poin 6	75
Tabel 4.15 Aspek Penilaian Poin 7	76
Tabel 4.16 Aspek Penilaian Poin 8	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Alur MDLC	20
Gambar 2.2 Adobe Animate	23
Gambar 2.3 Corel Draw	23
Gambar 2.4 Adobe Photoshop CC	24
Gambar 2.5 Adobe Audition	24
Gambar 3.1 Alur Penelitian	30
Gambar 3.2 Tampilan Intro	33
Gambar 3.3 Tampilan Main Menu	33
Gambar 3.4 Tampilan Peta Negara	34
Gambar 3.5 Tampilan Materi	34
Gambar 3.6 Tampilan Kuis	35
Gambar 3.7 Tampilan Keluar	35
Gambar 3.8 Tampilan Credit	36
Gambar 3.9 Tampilan Mata uang	36
Gambar 3.10 Tampilan Peta	37
Gambar 3.11 Cover Modul Tematik	37
Gambar 3.12 Bahan Gambar Tampilan Intro	38
Gambar 3.13 Bahan Gambar Tampilan main menu	38
Gambar 3.14 Bahan Gambar Tampilan Peta negara	39
Gambar 3.15 Bahan Gambar Tampilan Materi	39
Gambar 3.16 Bahan Gambar Tampilan kuis	40
Gambar 3.17 Bahan Gambar Tampilan keluar	40
Gambar 3.17 Bahan Gambar Tampilan Credit	41
Gambar 3.19 Bahan Gambar Tampilan Mata uang	41
Gambar 3.20 Bahan Gambar Tampilan Peta	42
Gambar 3.21 Bahan Audio pada Aplikasi	42
Gambar 4.1 Pembuatan Dokumen Baru	48
Gambar 4.2 Pembuatan Gambar untuk Tampilan Main Menu	49
Gambar 4.3 Memasukkan Gambar ke Beberapa Tampilan	49

Gambar 4.4 Pembuatan Tombol pada Tampilan Aplikasi	50
Gambar 4.5 Pembuatan Tampilan Animasi	50
Gambar 4.6 Pengeditan dan Penyesuaian Audio	51
Gambar 4.7 Memasukan Audio ke Pembuatan Aplikasi	51
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Intro	52
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Main Menu	52
Gambar 4.10 Peta Negara Asia Tenggara	53
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Materi	53
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Awal Kuis	54
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Utama Kuis	54
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Hasil Kuis	54
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Credit	55
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Keluar	55
Gambar 4.17 Tampilan Mata Uang	56
Gambar 4.18 Tampilan Peta	56
Gambar 4.19 Publish Pembuatan Aplikasi Media Pembelajaran Interaktif	57

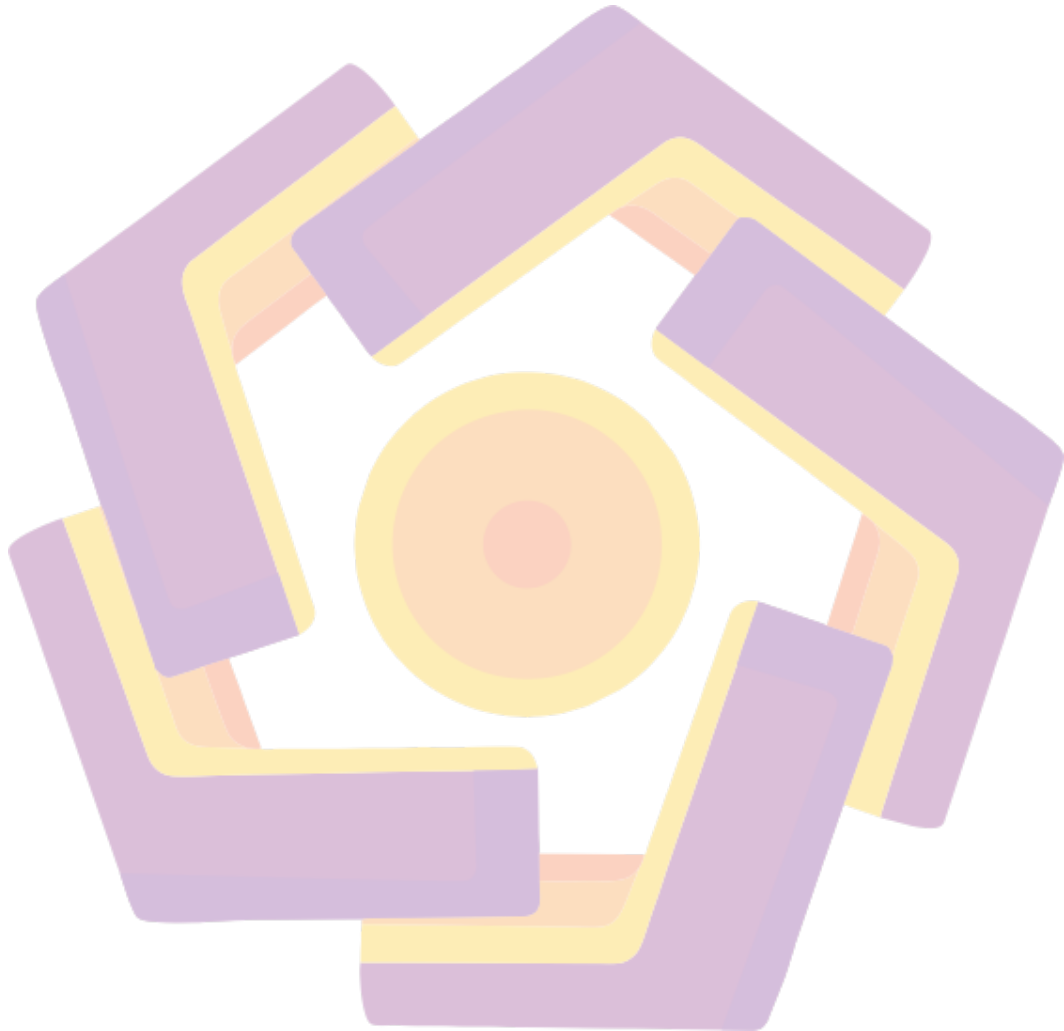
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

ASEAN	Association of Southeast Asian
APJII	Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia
KPAI	Komisi Perlindungan Anak Indonesia
LKS	Lembar Kerja Siswa
MDLC	Multimedia Development Life Cycle
IPA	Ilmu Pengetahuan Alam
SD	Sekolah Dasar
UI	User Interface
SMK	Sekolah Menengah Kejuruan
FPS	First Person Shooter
RPG	Role Playing Games



DAFTAR ISTILAH

Vektor	besaran yang mempunyai arah
Bitmaps	gambar yang terdiri dari titik-titik kecil yang membentuk sebuah gambar.



INTISARI

Kemajuan teknologi seperti saat ini telah menciptakan lingkungan belajar yang dapat dilakukan secara hybrid dengan menggabungkan teknologi dalam proses pembelajaran. Seperti maraknya penggunaan smartphone yang semakin hari, semakin berkembang sehingga dapat digunakan untuk aktifitas sehari-hari, mulai dari proses belajar mengajar, perkantoran, dan transaksi digital dapat dilakukan hanya menggunakan smartphone. Hal tersebut telah mempengaruhi segala aspek kehidupan, dimana sekarang semua orang tidak pernah lepas dari smartphone untuk kegiatan sehari-hari mereka mulai dari anak kecil hingga orang dewasa. Begitupun dalam proses belajar mengajar untuk anak sekolah yang dulunya hanya melalui sistem tatap muka dan praktikum secara langsung disekolah, sekarang sudah dapat menggunakan smartphone untuk melakukan pembelajaran secara mandiri dimana dan kapan saja mereka mau, tidak hanya saat disekolah saja. Dengan bantuan media pembelajaran yang merupakan salah satu sarana yang dapat digunakan untuk guru dalam proses belajar mengajar. Dengan itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk menciptakan sebuah media pembelajaran tentang pengenalan negara-negara di Asia Tenggara (ASEAN) sebagai sebuah solusi alternatif guru untuk mengajar. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan menjadi salah satu alternatif dalam proses menyampaikan materi tentang negara-negara di Asia Tenggara (ASEAN) dengan menyajikan tampilan, yang telah mendukung fitur multimedia yang berisi teks, gambar, dan suara. Sehingga dapat membantu guru dalam proses pembelajaran dan siswa untuk lebih memahami dalam mengenal Negara di Asia Tenggara (ASEAN).

Kata kunci: Media Pembelajaran, Smartphone, Teknologi.

ABSTRACT

Technological advances like today have created a learning environment that can be done hybridly by combining technology in the learning process. Like the rampant use of smartphones that are increasingly growing so that they can be used for daily activities, starting from the teaching and learning process, offices, and digital transactions can be done only using smartphones. This has affected all aspects of life, where now everyone is never separated from smartphones for their daily activities ranging from young children to adults. Likewise, in the teaching and learning process for school children who used to only go through a face-to-face system and practicum directly at school, now they can use smartphones to do independent learning wherever and whenever they want, not only when they are at school. With the help of learning media which is one of the means that can be used for teachers in the teaching and learning process. With that, the purpose of this study is to create a learning medium about the introduction of countries in Southeast Asia (ASEAN) as an alternative solution for teachers to teach. With this learning media, it is hoped that it will be one of the alternatives in the process of delivering material about countries in Southeast Asia (ASEAN) by presenting a display, which supports multimedia features containing text, images, and sound. So that it can help teachers in the learning process and students to better understand in getting to know countries in Southeast Asia (ASEAN).

Keyword: *Learning Media, Smartphone, Technology.*