

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ADOBE ANIMATE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
RUMAH ADAT**

Studi kasus: SDN MINOMARTANI 2

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAGUS GURUH SATRIYO KUSUMO

21.82.1343

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN
ADOBE ANIMATE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
RUMAH ADAT**

Studi kasus: SDN MINOMARTANI 2

SKRIPSI

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



disusun oleh

BAGUS GURUH SATRIYO KUSUMO

21.82.1343

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT

Studi kasus: SDN MINOMARTANI 2

yang disusun dan diajukan oleh

Bagus Guruh Satriyo Kusumo

21.82.1343

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Rizky S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302311

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE
ANIMATE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT**

Studi kasus: SDN MINOMARTANI 2

yang disusun dan diajukan oleh

Bagus Guruh Satriyo Kusumo

21.82.1343

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 11 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Bhanu Sri Nugraha, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302164

Dhimas Adi Satria, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302427

Rizky, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302311



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 11 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bagus Guruh Satriyo Kusumo
NIM : 21.82.1343

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE
ANIMATE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT
Studi kasus: SDN MINOMARTANI 2**

Dosen Pembimbing : Rizky S.Kom., 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, 11 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Bagus Guruh Satriyo Kusumo

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, berikut penulis persembahkan skripsi ini untuk orang-orang terkasih dan tersayang yaitu:

1. Kepada ibunda ku Renny Rachmawati tercinta, terima kasih atas segala pengorbanan besar yang telah kau dedikasikan kepada ku, terima kasih untuk setiap pengorbanan tenaga, pikiran, kekuatan, kesabaran dan doa-doa yang selalu kau panjatkan untuk ku. Terima kasih karena sudah memperjuangkan dan memberikan semangat serta motivasi sampai akhirnya skripsi ini terselesaikan dengan sangat baik.
2. Kepada kakak ku Ayu Sukma terima kasih untuk setiap dukungan, semangat, motivasi dan doa-doa yang telah kau berikan kepada ku.
3. Kepada jodohku kelak Rifani Alnur'aini yang nantinya akan mendampingi hidupku, skripsi ini ku persembahkan untuk mu dan calon anak kita nanti.
4. Kepada keluarga besar idiotisme terima kasih yang selalu mendukung dan menghibur serta memberikan motivasi terhadap penulis.
5. Kepada teman-teman Teknologi Informasi angkatan 2021 terima kasih karena telah berperan banyak memberikan pengalaman dan pembelajaran selama masa perkuliahan.
6. Terimakasih kepada seluruh dosen Universitas Amikom Yogyakarta, terutama dosen Program Studi Teknologi Informasi.

Terakhir penulis persembahkan untuk diri sendiri, Bagus Guruh Satriyo Kusumo. Terimakasih karena telah menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena selalu berusaha keras untuk menyelesaikan pendidikan sarjana-1 ini, terima kasih karena tidak pernah menyerah dan selalu senantiasa menikmati setiap prosesnya walaupun terbilang tidak mudah.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT Sang Maha Segalanya, atas seluruh curahan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE ANIMATE SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN RUMAH ADAT Studi kasus: SDN MINOMARTANI 2”. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer pada Program Teknologi 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 maupun tidak langsung. Untuk itu penulis menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang tak terhingga kepada:

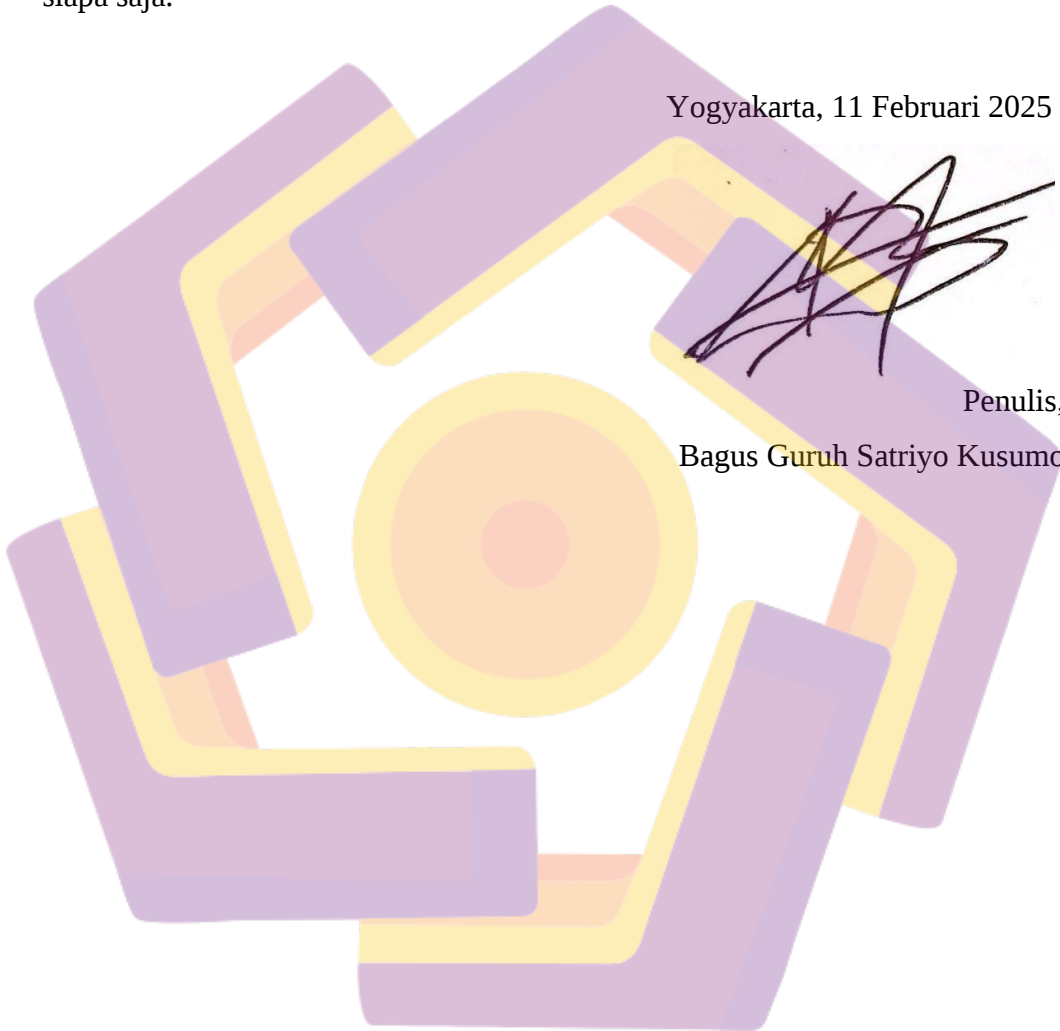
1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Rizky S.Kom., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran dan pengarahan kepada penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Bapak dan ibu dosen di Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan banyak pengetahuan kepada penulis selama kuliah.
5. Kedua orang tua penulis, Sugeng Budi dan Renny Rachmawati, untuk beliau berdualah skripsi ini penulis persembahkan. Terima kasih atas segala kasih sayang yang diberikan dalam membesarkan dan membimbing penulis selama ini sehingga penulis dapat terus berjuang dalam meraih mimpi dan cita-cita. Kesuksesan dan segala hal baik yang ke depannya akan penulis dapatkan adalah karena dan untuk kalian berdua.

Sebagai manusia biasa penulis menyadari penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karena keterbatasan kemampuan dan Ilmu Pengetahuan yang dimiliki oleh penulis. Oleh karenanya atas kesalahan dan kekurangan dalam penulisan skripsi ini, Penulis memohon maaf dan bersedia menerima kritikan yang membangun. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi siapa saja.

Yogyakarta, 11 Februari 2025



Penulis,
Bagus Guruh Satriyo Kusumo

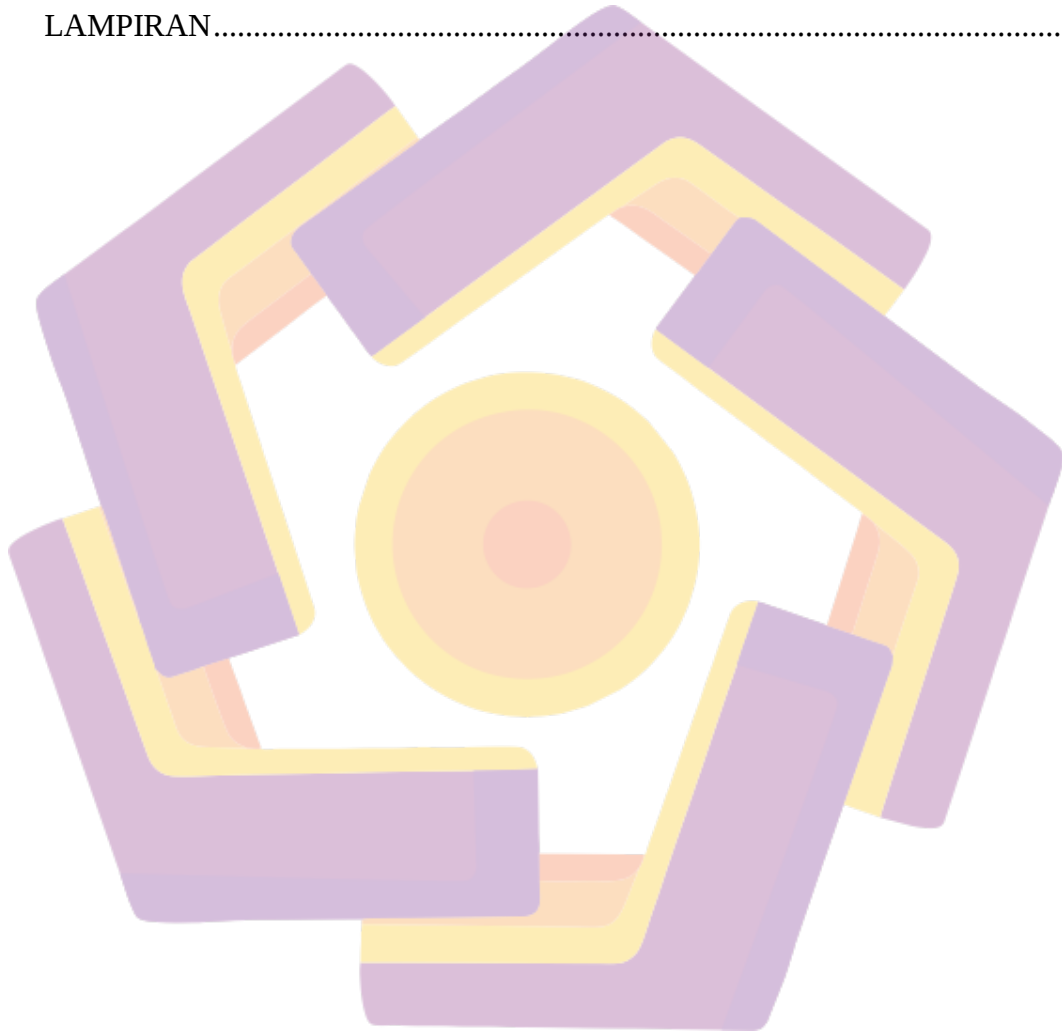


DAFTAR ISI

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.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
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	7
2.1. Studi Literatur	7
2.2. Dasar Teori.....	10
2.2.1. Media Interaktif	10
2.2.2. Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS).....	10
2.2.3. Metode Penelitian ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.</i>).....	11

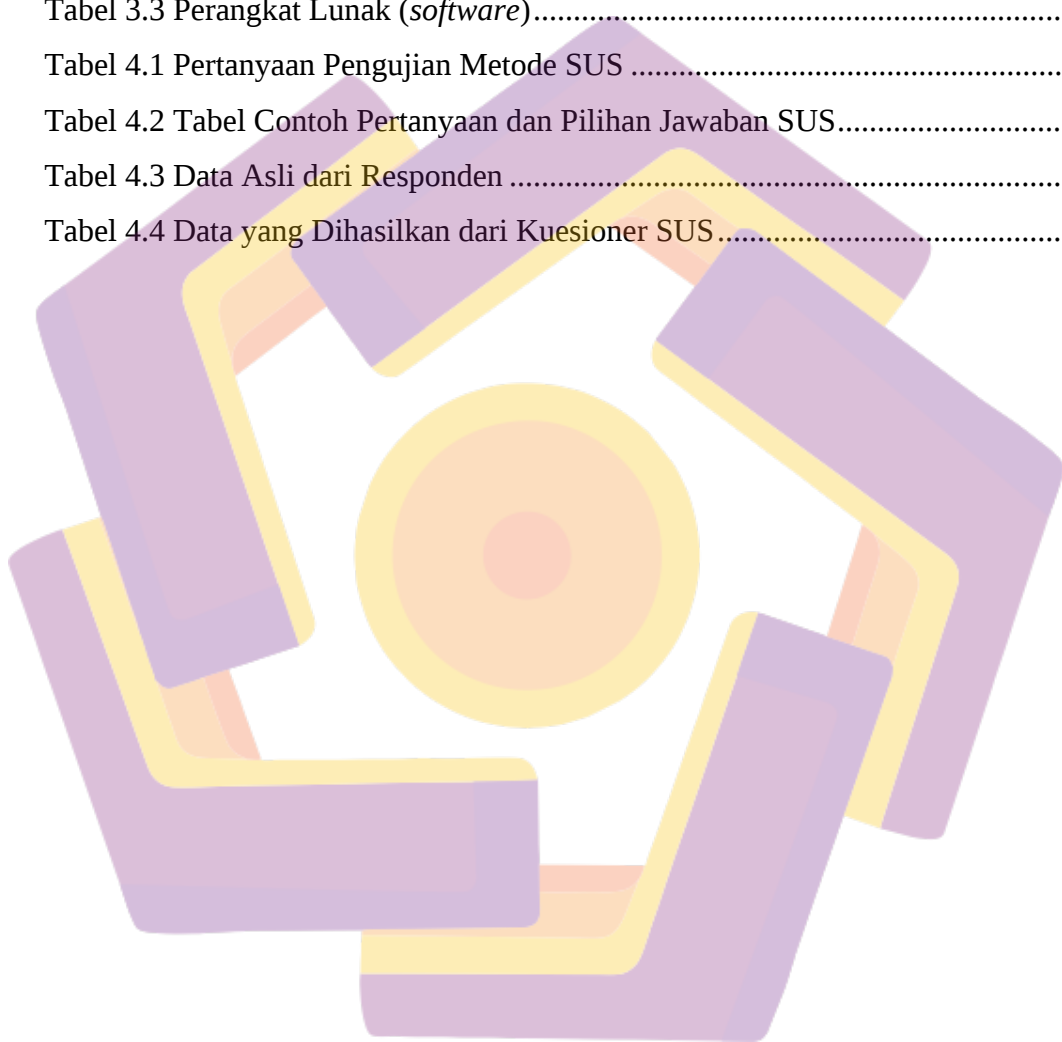
2.2.4.	Materi Kebudayaan Khas Indonesia	14
2.2.5.	Adobe Animate	15
2.2.6.	Elemen Multimedia.....	16
BAB III METODE PENELITIAN		19
3.1.	Objek Penelitian.....	19
3.2.	Alur Penelitian	19
3.3.	Pengumpulan Data	20
3.3.1.	Wawancara.....	20
3.3.2.	Kesimpulan Wawancara	21
3.3.3.	Observasi.....	22
3.3.4.	Studi Pustaka.....	22
3.3.5.	Kebutuhan Fungsional	23
3.3.6.	Metode (ADDIE)	23
3.4.	Alat dan Bahan.....	24
3.4.1.	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	24
3.4.2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	24
3.5.	Aspek Teknis dan Aspek Kreatif	25
3.5.1.	Aspek Teknis	25
3.5.2.	Aspek Kreatif	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1.	Produksi	26
4.1.1.	Pembuatan Asset	26
4.1.2.	Perancangan Media Interaktif	27
4.1.3.	Penerapan Script	44
4.2.	Hasil dan Pembahasan	48
4.2.1.	Hasil Pengujian	48

4.2.2. Hasil Perhitungan.....	50
BAB V PENUTUP	52
5.1. Kesimpulan	52
5.2. Saran	52
REFERENSI	53
LAMPIRAN.....	54



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	7
Tabel 3.1 Metode ADDIE.....	23
Tabel 3.2 Perangkat Keras (<i>hardware</i>).....	24
Tabel 3.3 Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	24
Tabel 4.1 Pertanyaan Pengujian Metode SUS	49
Tabel 4.2 Tabel Contoh Pertanyaan dan Pilihan Jawaban SUS.....	49
Tabel 4.3 Data Asli dari Responden	49
Tabel 4.4 Data yang Dihasilkan dari Kuesioner SUS.....	50



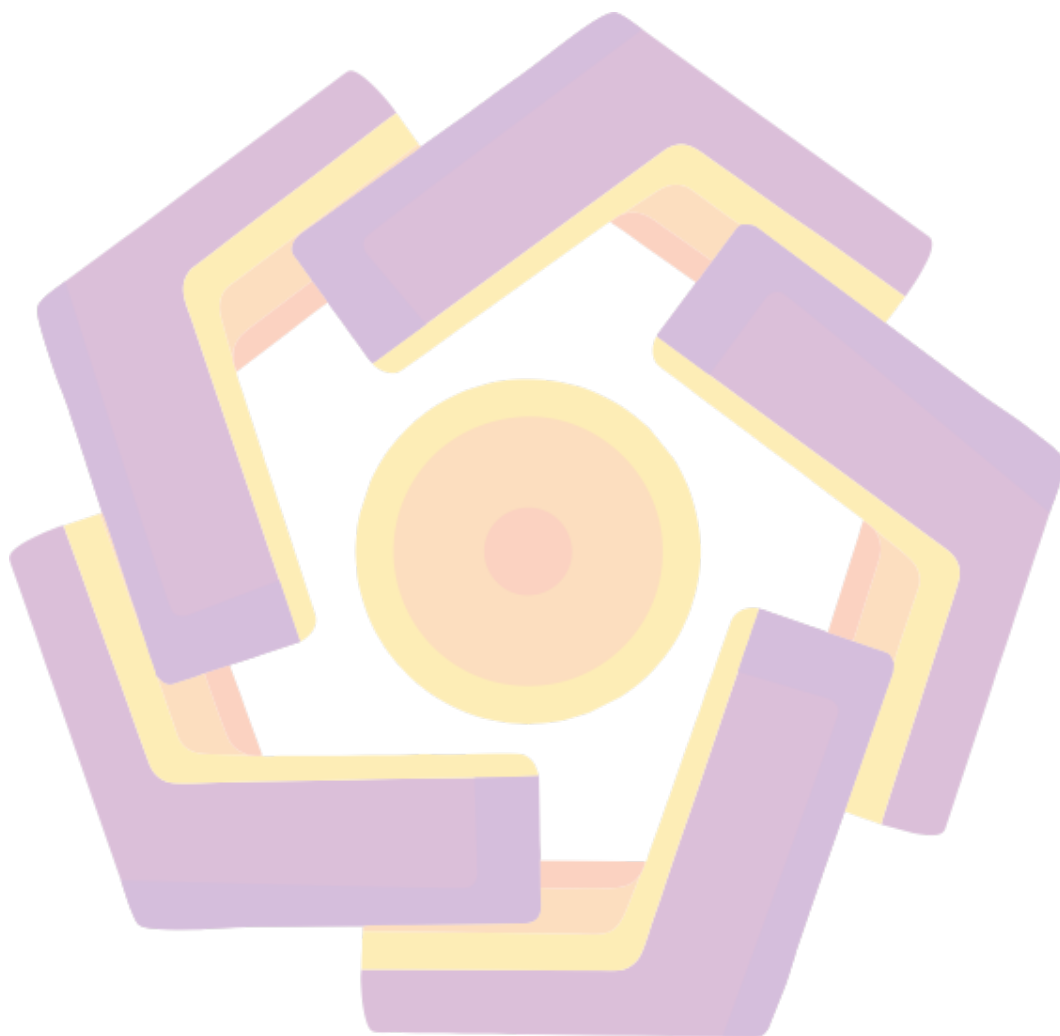
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan ADDIE	14
Gambar 2.2 Cover Buku IPAS.....	15
Gambar 2.3 Materi Kebudayaan Khas Indonesia	15
Gambar 2.4 Tampilan Awal Adobe Animate	16
Gambar 3.1 Alur Penelitian	20
Gambar 4.1 Asset Rumah Adat.....	26
Gambar 4.2 Asset Button.....	26
Gambar 4.3 Main menu	27
Gambar 4.4 Materi Rumah Adat 1.....	28
Gambar 4.5 Vektor Rumah Adat 1	28
Gambar 4.6 Materi Rumah Adat 2.....	29
Gambar 4.7 Vektor Rumah Adat 2	29
Gambar 4.8 Materi Rumah Adat 3.....	30
Gambar 4.9 Vektor Rumah Adat 3	30
Gambar 4.10 Materi Rumah Adat 4.....	31
Gambar 4.11 Vektor Rumah Adat 4	31
Gambar 4.12 Materi Rumah Adat 5.....	32
Gambar 4.13 Vektor Rumah Adat 5	32
Gambar 4.14 Materi Rumah Adat 6.....	33
Gambar 4.15 Vektor Rumah Adat 6	33
Gambar 4.16 Materi Rumah Adat 7.....	34
Gambar 4. 17 Vektor Rumah Adat 7	34
Gambar 4.18 Materi Rumah Adat 8.....	35
Gambar 4.19 Vektor Rumah Adat 8	35
Gambar 4.20 Kuis Rumah Adat 1.....	36
Gambar 4.21 Jawaban Salah	36
Gambar 4.22 Jawaban Benar	37
Gambar 4.23 Kuis Rumah Adat 2.....	37
Gambar 4.24 Jawaban Salah	38

Gambar 4.25 Jawaban Benar	38
Gambar 4.26 Kuis Rumah Adat 3	39
Gambar 4.27 Jawaban Salah	39
Gambar 4.28 Jawaban Benar	40
Gambar 4.29 Kuis Rumah Adat 4	40
Gambar 4.30 Jawaban Salah	41
Gambar 4.31 Jawaban Benar	41
Gambar 4.32 Kuis Rumah Adat 5	42
Gambar 4.33 Jawaban Salah	42
Gambar 4.34 Jawaban Benar	43
Gambar 4.35 Jumlah Nilai	43
Gambar 4.36 Adobe animate menjadi media berbasis android	44
Gambar 4.37 Script Tombol Mulai Belajar	44
Gambar 4.38 Script Tombol Mulai Bermain	45
Gambar 4.39 Script Tombol Exit	45
Gambar 4.40 Script Symbol4	45
Gambar 4.41 Script Tombol Home	46
Gambar 4.42 Script Tombol Back	46
Gambar 4.43 Script Tombol Next	46
Gambar 4.44 Script Tombol Gambar	46
Gambar 4.45 Script Tombol a1klik	47
Gambar 4.46 Script Tombol b1klik	47
Gambar 4.47 Script Tombol c1klik	47
Gambar 4.48 Script Kuis Rumah Adat	48
Gambar 4.49 SUS (System Usability Scale)	51

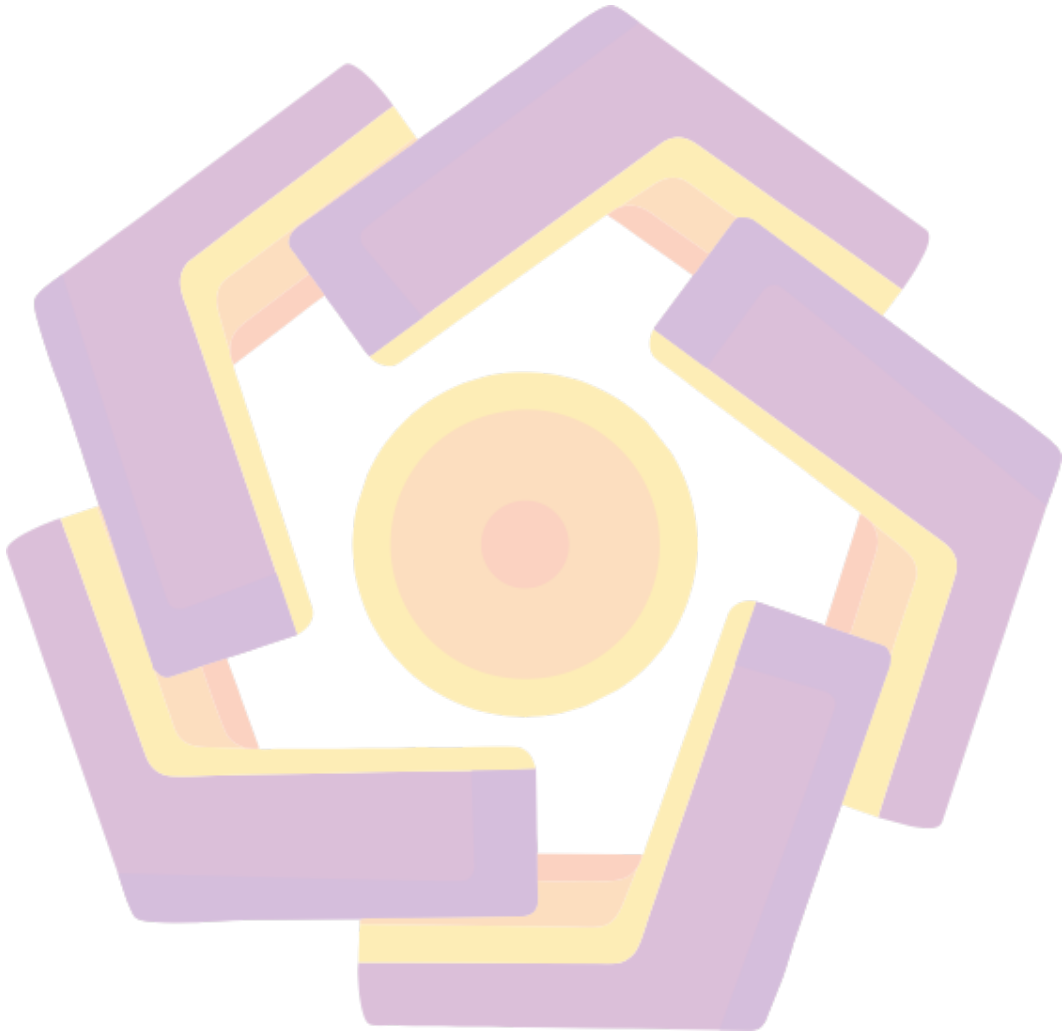
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Penelitian 1	53
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian 2	53



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

ADDIE	Analysis , Design , Development , Implementation , Evaluation
SUS	System Usability Scale
IPAS	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial



DAFTAR ISTILAH

Software	Perangkat Lunak yang digunakan untuk mengoperasikan komputer dan menjalankan berbagai tugas tertentu.
Hardware	Perangkat keras yang digunakan untuk mendukung proses produksi.
Asset	Semua elemen digital yang digunakan dalam produksi.
Vector graphics	Gambar yang disajikan di layar komputer melalui visualisasi persamaan matematis.
Button	Salah satu komponen GUI yang pasti ada di setiap aplikasi.
Symbol	Tanda atau gambaran yang mewakili suatu konsep, objek, atau ide.
Frame	Satuan terkecil yang digunakan untuk membuat animasi.
Simplified vector	Bentuk vektor yang sudah disederhanakan.
Tools	Alat atau benda yang dipakai untuk mengerjakan sesuatu.

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk merancang media pembelajaran interaktif menggunakan Adobe Animate sebagai media pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di SDN Minomartani 2. Dalam proses pembelajaran, penggunaan media konvensional sering kali kurang efektif dalam menarik perhatian siswa, sehingga dibutuhkan inovasi dalam penyampaian materi yang lebih interaktif dan menarik. Dengan adanya media interaktif ini, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan serta meningkatkan motivasi belajar mereka.

Dengan menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran melalui observasi dan wawancara dengan guru serta siswa untuk memahami kendala yang dihadapi dalam proses belajar mengajar. Selanjutnya, tahap desain dilakukan dengan menentukan desain media interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, termasuk pemilihan warna, animasi, dan elemen interaktif lainnya. Media interaktif dibuat menggunakan Adobe Animate dengan fitur-fitur yang memungkinkan adanya interaksi antara pengguna dan materi pembelajaran, seperti kuis interaktif dan animasi. Setelah perancangan selesai, media diuji coba pada tahap implementasi dengan melibatkan guru dan siswa sebagai pengguna utama. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Media ini juga mendapatkan tanggapan positif dari guru, yang menyatakan bahwa materi menjadi lebih mudah disampaikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media interaktif berbasis Adobe Animate ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar siswa, membantu mereka memahami konsep dengan lebih baik, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.

Kata kunci: Media interaktif, Adobe Animate, ADDIE, IPAS

ABSTRACT

This study aims to design interactive learning media using Adobe Animate as a learning media for Natural and Social Sciences (IPAS) at SDN Minomartani 2. In the learning process, the use of conventional media is often less effective in attracting students' attention, so innovation is needed in delivering more interactive and interesting materials. With this interactive media, it is hoped that students can more easily understand the concepts taught and increase their learning motivation.

By using the ADDIE development model, which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. At the analysis stage, learning needs are identified through observation and interviews with teachers and students to understand the obstacles faced in the teaching and learning process. Furthermore, the design stage is carried out by determining the design of interactive media that is in accordance with the characteristics of elementary school students, including the selection of colors, animations, and other interactive elements. Interactive media is created using Adobe Animate with features that allow interaction between users and learning materials, such as interactive quizzes and animations. After the design is complete, the media is tested at the implementation stage by involving teachers and students as the main users. This trial aims to determine the effectiveness of the media in improving student's understanding of the material being taught. This media also received positive responses from teachers, who stated that the material became easier to convey.

The results of the study show that interactive media based on Adobe Animate can increase student involvement in the student learning process, help them understand concepts better, and provide a more enjoyable learning experience.

Keyword: *Interactive media, Adobe Animate, ADDIE, IPAS*