

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RAGAM GERAK TARI
TRADISIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2 SAPTOSARI
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI



disusun oleh

Seli Antika

16.12.9215

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTA ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RAGAM GERAK TARI
TRADISIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2 SAPTOSARI
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Seli Antika

16.12.9215

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RAGAM GERAK TARI
TRADISIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2 SAPTOSARI
MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Seli Antika

16.12.9215

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Maret 2019

Dosen Pembimbing,



Bayu Setiaji, M.Kom

NIK. 190302216

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RAGAM GERAK TARI TRADISIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2 SAPTOSARI MENGUNAKAN MACROMEDIA FLASH

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Seli Antika

16.12.9215

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 13 Agustus 2019

Susunan Dewan Penguji

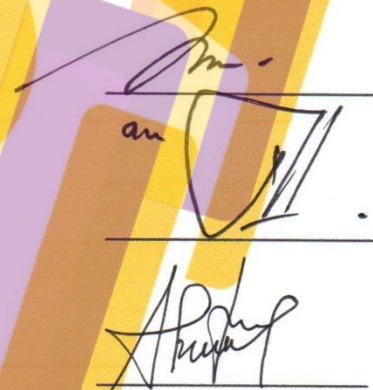
Nama Penguji

Tanda Tangan

Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 1903022182

Achimah Sidauruk, M.Kom
NIK. 190302238



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 27 Agustus 2019

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.

12 Agustus 2019

METERAI
TEMPEL
TGL
37CACAFF940061441
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Seli Antika
NIM. 16.12.9215

MOTTO

“Manfaatkan waktumu untuk berbuat baik, maka kebahagiaan akan selalu menyelimutimu.”



PERSEMBAHAN

1. Teruntuk papi dan mami ku selalu menjadi alasan terbesar untuk segera menyelesaikan skripsi. Buat papi ku, terimakasih sudah menjadi laki-laki satu-satunya dihidupku yang tidak pernah mengecewakanku dan selalu mendukung pendidikan ku. Buat mami ku terimakasih telah menjadi wanita yang hebat untuk ku dan papi.
2. Teruntuk mbah kakung dan mbak putri (Enyak) terimakasih telah memberi nasehat bahwa pendidikan itu sangat penting dari waktu aku kecil sampai aku berhasil sarjana.
3. Teruntuk keluarga ku yang selalu mendukungku dan memberiku kenyamanan saat aku mulai lelah menjalani pendidikan.
4. Teruntuk yang termanis sahabatku Windi Saputri dan Aprilia Tyas Puspitasari terimakasih telah menjadi teman berbagi susah senang. Aku berharap persahabatan kita sampai kapanpun.
5. Teruntuk yang tersayang, kekasihku Budiman terimakasih telah menjadi teman berjuang dari awal kuliah sampai sekarang. Tetap semangat untuk kehidupan selanjutnya.
6. Teruntuk teman-teman ku, Fendy Bima Saputra, Herry Pangestu Widodo, Handhy Widaksa Anugraha, Ikhwan Noor Hakim, Muh Adha, Yuli Elfa Ndari, Dyah Har Pintowati, A Muh Nurul Fuadi, Gusty Putra Tsany, Nanang Dermawan, Syahrul Muis Nabil, Friskila Nesya Gusti Krisdiana, terimakasih untuk kerjasamanya dalam mengerjakan tugas-tugas semasa kuliah.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah, rahamat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF RAGAM GERAK TARI TRADISIONAL KELAS VIII SMP NEGERI 2 SAPTOSARI MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH” sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) pada Program Sarjana Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan yang penulis hadapi namun pada akhirnya dapat melaluinya berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak baik secara moral maupun spiritual. Untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Krisnawati, S.Si, MT Selaku dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi.
2. Bayu Setiaji, M.Kom Selaku Dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk memberikan arahan selama penyusunan skripsi.
3. Bambang Sudaryatno, Drs., M.M. selaku dosen wali yang telah memberikan dukungan pengarahan selama masa perkuliahan.
4. Seluruh jajaran Dosen dan Staf Fakultas Ilmu Komputer Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Seluruh guru, karyawan, siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Saptosari yang sekaligus menjadi objek penelitian dan membantu kelancaran penelitian ini.
6. Kedua Orang tua beserta keluarga yang telah memberikan doa dan dukungan selama proses pembuatan skripsi.
7. Semua rekan-rekan yang turut serta membantu kelancaran skripsi ini yang tidak bisa penulis sebut satu persatu.

Penulis mohon maaf atas segala kesalahan yang pernah dilakukan. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat untuk mendorong penelitian-penelitian selanjutnya.

Yogyakarta, Agustus 2019

Seli Antika

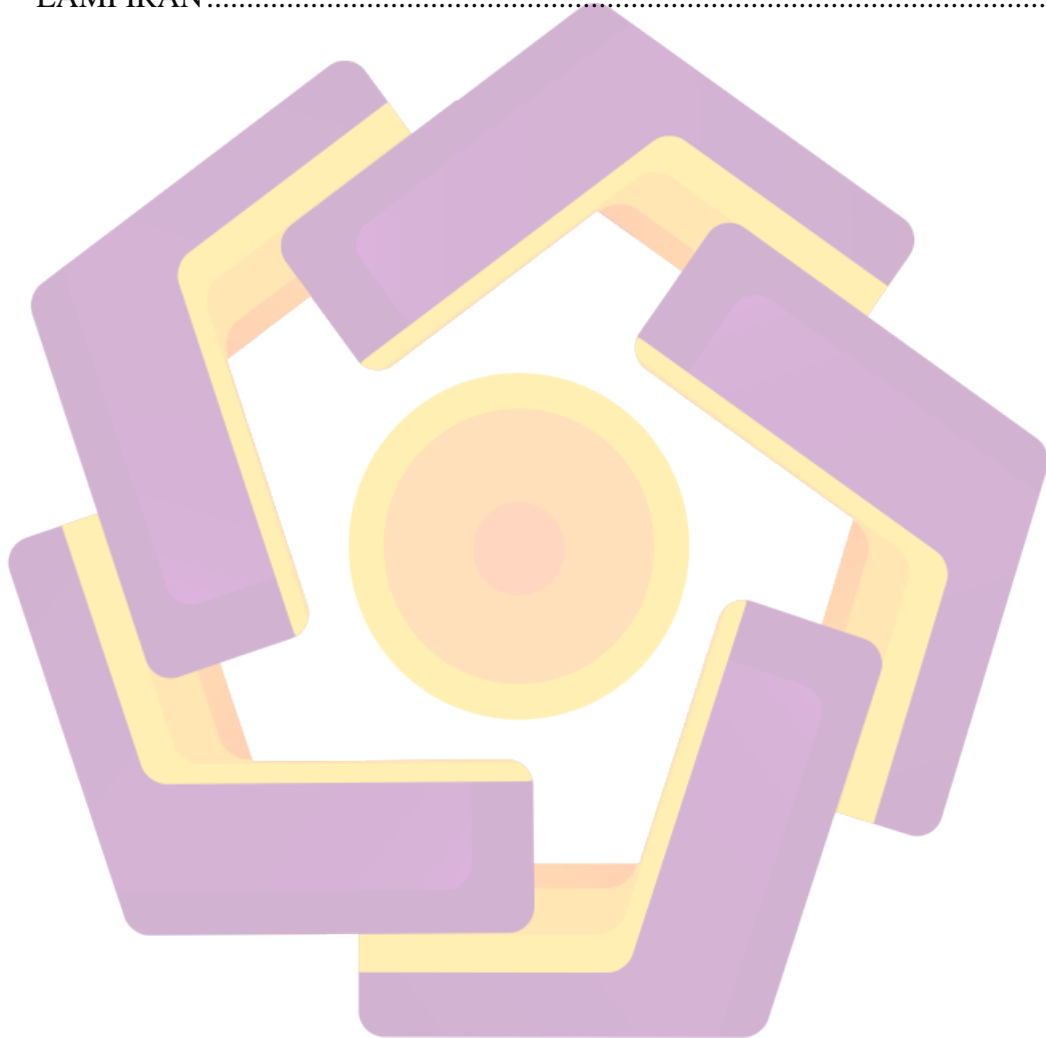
DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
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 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.6.1.1 Survey.....	5
1.6.1.2 Observasi.....	5
1.6.1.3 Wawancara.....	5

1.6.1.4 Studi Pustaka.....	6
1.6.2 Metode Pengembangan.....	6
1.6.3 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Media.....	9
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.2.4 Pengertian Tari Tradisional.....	12
2.3 Pengertian Multimedia.....	12
2.3.1 Elemen Multimedia.....	13
2.3.2 Struktur Multimedia.....	14
2.3.3 Jenis-Jenis Multimedia.....	16
2.4 Metodologi Pengembangan Multimedia Versi Luter-Sutopo.....	17
2.5 Tahapan Produksi.....	19
2.5.1 Tahap Pra Produksi.....	19
2.5.2 Tahap Produksi.....	19
2.5.3 Tahap Pasca Produksi.....	20
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	21
3.1 Tinjauan Umum.....	21
3.1.1 Deskripsi SMP Negeri 2 Saptosari.....	21
3.1.2 Profil SMP Negeri 2 Saptosari.....	21
3.1.3 Visi Misi SMP Negeri 2 Saptosari.....	22
3.1.3.1 Visi.....	22

3.1.3.2 Misi	22
3.2 Analisis Masalah	23
3.2.1 Identifikasi Masalah	23
3.2.2 Analisis Kelayakan Sistem.....	25
3.2.2.1 Kelayakan Teknologi	25
3.2.2.2 Kelayakan Operasional	25
3.2.2.3 Kelayakan Hukum	26
3.2.3 Analisis Kebutuhan Sistem	26
3.2.3.1 Kebutuhan Fungsional	27
3.2.3.2 Kebutuhan Non Fungsional	27
3.2.4 Perancangan Sistem Multimedia.....	29
3.2.4.1 Merancang Konsep	29
3.2.4.2 Perancangan Isi	29
3.2.4.3 Merancang Naskah.....	30
3.2.4.4 Merancang Grafik	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Implementasi	43
4.1.1 Pembuatan Asset.....	43
4.1.2 Pembuatan Interface.....	43
4.2 Pemeliharaan	51
4.2.1 Manual Media	51
4.3 Uji Coba Media Interaktif	68
4.3.1 Uji Coba Pengguna	69
4.3.1.1 Pembahasan Hasil Responden Pengguna.....	69
4.3.2 Black Box Testing.....	79

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA	84
LAMPIRAN.....	86



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Keras	28
Tabel 3.2 Perangkat Lunak	28
Tabel 3.3 Merancang Naskah.....	31
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner Untuk Siswa.....	71
Tabel 4.2 Rekapitulasi Jumlah Jawaban	72
Tabel 4.3 Bobot Nilai	73
Tabel 4.4 Interval	74
Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Responden Aspek Materi	74
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Responden Aspek Tampilan.....	75
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Responden Aspek Suara.....	75
Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Responden Aspek Animasi	76
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Responden Aspek Penggunaan	76
Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Aspek Soal	77
Tabel 4.11 Penyelesaian Akhir Nilai Kuesioner.....	78
Tabel 4.12 Pengujian Dengan <i>Blackbox Testing</i>	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	17
Gambar 3.1 Struktur Perancangan Sistem	30
Gambar 3.2 Menu Intro	33
Gambar 3.3 Menu Utama	34
Gambar 3.4 Menu Pengertian Tari Tradisional.....	34
Gambar 3.5 Menu Pola Lantai Tari Tradisional	35
Gambar 3.6 Menu Tata Rias dan Busana Tari Tradisional.....	35
Gambar 3.7 Menu Properti Tari Tradisional.....	36
Gambar 3.8 Menu Tata Iringan Tari Tradisional.....	36
Gambar 3.9 Ragam Gerak 1.....	37
Gambar 3.10 Ragam Gerak 2.....	37
Gambar 3.11 Ragam Gerak 3.....	38
Gambar 3.12 Ragam Gerak 4.....	38
Gambar 3.13 Ragam Gerak 5.....	39
Gambar 3.14 Ragam Gerak 6.....	39
Gambar 3.15 Menu Macam-Macam Tari Tradisional	40
Gambar 3.16 Menu Soal	40
Gambar 3.17 Menu Hasil Kuis	41
Gambar 3.18 Menu Profil	41
Gambar 3.19 Menu Keluar.....	42
Gambar 4.1 Tampilan Awal Adobe Flash CS 3.....	44
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Background	45
Gambar 4.3 Tampilan Import to Library.....	46
Gambar 4.4 Tampilan Layer Adobe Flash CS 3	47

Gambar 4.5 Tampilan untuk membuat symbol.....	47
Gambar 4.6 Tampilan Pada Menu Tombol.....	47
Gambar 4.7 Tampilan Didalam Menu Tombol.....	48
Gambar 4.8 Tampilan Animasi Pada Tulisan	49
Gambar 4.9 Tampilan Animasi Awan Bergerak.....	49
Gambar 4.10 Tampilan Animasi Orang bergerak.....	50
Gambar 4.11 Tampilan Saat memasukan suara	50
Gambar 4.12 Tampilan Menu Intro	51
Gambar 4.13 Tampilan Menu Utama.....	52
Gambar 4.14 Tampilan Menu Materi.....	53
Gambar 4.15 Tampilan Materi Pengertian Tari Tradisional.....	53
Gambar 4.16 Tampilan Materi Pola Lantai Tari Tradisional.....	54
Gambar 4.17 Tampilan Busana dan Tata Rias Tari Tradisional.....	54
Gambar 4.18 Tampilan Materi Properti Tari Tradisional.....	55
Gambar 4.19 Tampilan Materi Tata Iringan Tari Tradisional	55
Gambar 4.20 Tampilan Ragam Gerak 1	56
Gambar 4.21 Tampilan Ragam Gerak 2	56
Gambar 4.22 Tampilan Ragam Gerak 3	57
Gambar 4.23 Tampilan Ragam Gerak 4	57
Gambar 4.24 Tampilan Ragam Gerak 5	58
Gambar 4.25 Tampilan Ragam Gerak 6	58
Gambar 4.26 Tampilan Menu Macam Tari.....	59
Gambar 4.27 Tampilan Macam-macam Tari	60
Gambar 4.28 Tampilan Macam-Macam Tari.....	60
Gambar 4.29 Tampilan Menu Soal	61

Gambar 4.30 Tampilan Soal 1	61
Gambar 4.31 Tampilan Soal 2	62
Gambar 4.32 Tampilan Soal 3	62
Gambar 4.33 Tampilan Soal 4	63
Gambar 4.34 Tampilan Soal 5	63
Gambar 4.35 Tampilan Soal 6	64
Gambar 4.36 Tampilan Soal 7	64
Gambar 4.37 Tampilan Soal 8	65
Gambar 4.38 Tampilan Soal 9	65
Gambar 4.39 Tampilan Soal 10	66
Gambar 4.40 Tampilan Hasil Kuis.....	66
Gambar 4.41 Tampilan Menu Profil	67
Gambar 4.42 Tampilan Biodata Pembuat	67
Gambar 4.43 Tampilan Menu Keluar	68
Gambar 4.44 Alur Pengumpulan Data Kuesioner.....	70
Gambar 4.45 Diagram Aspek Media Pembelajaran	78

INTISARI

Dengan semakin berkembangnya teknologi terdapat masalah yang dihadapi pada SMP Negeri 2 Saptosari yaitu adanya waktu yang terbuang saat menerangkan pelajaran Seni Budaya khususnya materi Ragam Gerak Tari Tradisional karena perlu mempersiapkan alat terlebih dahulu, serta penyampaian materi yang masih menggunakan buku, dan nilai yang diperoleh siswa tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Metode yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada menggunakan survey, observasi, wawancara, dan studi pustaka. Serta metode pengembangan multimedia Versi Luter Sutopo meliputi pengonsepan, perancangan, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, dan pendistribusian.

Yang menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif Ragam Gerak Tari Tradisional kelas VIII Menggunakan Macromediaflash yang telah dilakukan pengujian dengan blacbox testing dan uji coba pengguna menggunakan skala likert yang dinyatakan baik atau layak digunakan.

Kata Kunci : Teknologi, Metode, Pembelajaran



ABSTRACT

With the development of technology, there are problems faced in SMP Negeri 2 Saptosari, namely the time wasted explaining Cultural Arts lessons, especially the Variety of Traditional Dance Movements because they need to prepare tools in advance, as well as the delivery of material that is still using books, and the grades obtained by students are not meet the minimum completeness criteria (KKM).

The method used to solve existing problems using surveys, observations, interviews, and literature studies. And the Luter Sutopo Version of multimedia development methods include conceptualization, design, material collection, manufacturing, testing and distribution.

Which produces Interactive Learning Media for Variety of Traditional Dance Movements in class VIII Using Macromediaflash which has been tested using blacbox testing and user trials using a Likert scale which is otherwise good or suitable for use.

Keyword : *Technology, Methods, Learning*