

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL PROFESI
KERJA DENGAN METODE BILINGUAL SEBAGAI ALAT
BANTU BELAJAR DI SD N 2 PURWOSARI**

SKRIPSI



disusun oleh

Purwaningrum Widyastuti

14.12.8175

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL PROFESI
KERJA DENGAN METODE BILINGUAL SEBAGAI ALAT
BANTU BELAJAR DI SD N 2 PURWOSARI**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Purwaningrum Widyastuti

14.12.8175

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL PROFESI KERJA DENGAN METODE BILINGUAL SEBAGAI ALAT BANTU BELAJAR DI SD N 2 PURWOSARI

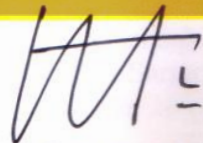
yang di persiapkan dan disusun oleh

Purwaningrum Widyastuti

14.12.8175

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 April 2018

Dosen Pembimbing,



Kusnawi, S.Kom., M.Eng

NIK. 190302112

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL PROFESI
KERJA DENGAN METODE BILINGUAL SEBAGAI ALAT
BANTU BELAJAR DI SD N 2 PURWOSARI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Purwaningrum Widyastuti
14.12.8175

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 April 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255



Donni Prabowo, M.Kom
NIK. 190302253



Kusnawi, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302112



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 8 Mei 2018

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 8 Mei 2018

Purwaningrum Widyastuti



NIM. 14.12.8175

MOTTO

“Mengalah pada kegagalan jangan sampai kau telan. Sebab itu akan membuatmu menjadi kalah perlahan. Kalah adalah wujud hukuman atas kegagalan. Sukses adalah wujud penghargaan atas keberhasilan.

Jangan mengalah janganlah pula kalah. Sebab terjatuh bukanlah sesuatu yang salah.”

-Panji Ramdana-

“Our greatest weakness lies in giving up. The most certain way to succeed is always to try just onemore time”

- Thomas Alfa Edison-

“The only way to do great work is to love what you do.”

-Steve Jobs-

PERSEMBAHAN

Teruntuk kedua orang tua penulis, Bapak Sufianto dan Ibu Titin Ratna Hartati, terima kasih atas doa, dukungan dan motivasai yang selalu kalian beri sehingga segalanya diberi kemudahan.

Kepada adikku Neliza Dwi Anggraeni yang selalu mendukung agar terselesaikannya skripsi ini dan terima kasih untuk doanya.

Kawan terbaik Ivan dan Eri terima kasih atas waktu dan bantuannya. Teman penulis dikost Dita dan Ima terima kasih atas bantuan, dukungannya ketika penulis sedang malas dan kehabisan ide. Teman-teman S1-SI-07 khususnya Fira, Aini, Chori, Risma dan Pinan terima kasih atas bantuannya, dukungan dan kesabaran kalian, temen nugas, temen curhat. Dan juga sahabat penulis di Jogja Tiara, Fanny, Dyah dan Ian terimakasih kalian memang selalu ada disaat penulis senang dan sedih, kalian memang terkocak terimakasih untuk canda tawa dan waktunya. Untuk saudara sepupu penulis Adi, dan teman penulis dari kecil Taufiq terimakasih untuk doa dan dukungannya.

Sahabat penulis di Tangerang Aرسال, Fitri, Desy, Lia, Rengga dan Serli terimakasih atas doanya dan selalu support walaupun kalian jauh.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada penulis, sehingga skripsi dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Mengenal Profesi Kerja dengan Metode Bilingual sebagai Alat Bantu Belajar di SD N 2 Purwosari” dapat terselesaikan. Skripsi ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam media pembelajaran interaktif dengan tema profesi kerja. Selain itu, melalui skripsi ini dapat terpenuhi sebagai syarat kelulusan sarjana komputer bagi penulis.

Skripsi ini terselesaikan berkat dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan yang terbaik kepada hamba hingga saat ini.
2. Nabi Muhammad SAW yang sudah memberi pencerahan kepada semua umat.
3. Kepada kedua Orang Tua penulis yang selalu memberi dukungan, motivasi dan mendoakan yang terbaik.
4. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Kusnawi, S.Kom, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan bimbingan untuk skripsi penulis.
6. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
7. Sahabat – sahabat terbaik, yang selalu mendukung dan mendoakan.
8. Teman – teman SI-07 yang selalu menjadi teman terbaik di Universitas Amikom Yogyakarta
9. Semua pihak yang telah membantu dan mensupport yang tidak bisa penulis sebutkan satu – satu.

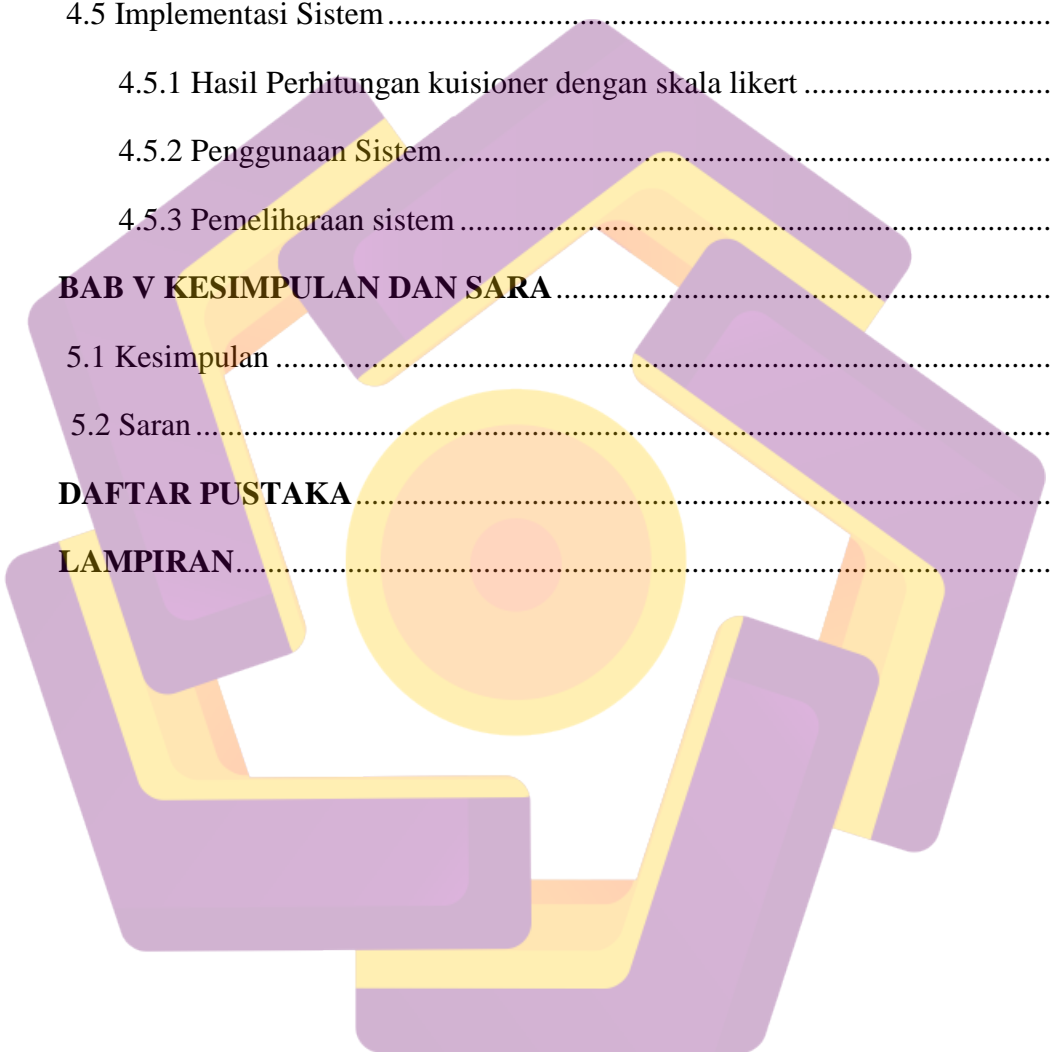
Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih ada banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik agar bisa dijadikan pacuan semangat untuk lebih baik lagi dalam penelitian selanjutnya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.2 Metode Analisis	6
1.6.3 Metode Perancangan	6
1.6.4 Metode Pengujian Sistem	6

1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	12
2.2.2 Manfaat Multimedia.....	13
2.2.3 Unsur Sistem Multimedia	14
2.2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	16
2.2.5 Definisi Media Pembelajaran.....	21
2.2.6 Fungsi Media Pembelajaran.....	22
2.2.7 Karakteristik Media Dalam Multimedia Pembelajaran	23
2.2.8 Fungsi Multimedia Pembelajaran	23
2.2.9 Multimedia Pembelajaran Interaktif	24
2.2.10 Metode Analisis	25
2.2.11 Metode Pengembangan Multimedia Versi Luther-Sutopo	26
2.2.12 Skala Likert	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	32
3.1 Tinjauan Umum	32
3.1.1 Profil SD N 2 Purwosari	32
3.1.2 Visi, Misi dan Tujuan Sekolah.....	32
3.1.3 Struktur Organisasi	34
3.2 Tinjauan Sistem	35
3.3 Identifikasi Masalah.....	35
3.3.1 Analisis Sistem.....	36
3.3.2 Analisis SWOT	36

3.4 Analisi Kebutuhan Sistem.....	38
3.4.1 Kebutuhan Fungsional	38
3.4.2 Kebutuhan Non Fungsional	39
3.5 Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif	41
3.5.1 Konsep	41
3.5.2 Desain dan Perancangan	43
3.5.2.1 Struktur Navigasi	44
3.5.2.2 Tampilan Desain Menu.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1 Memproduksi Sistem	51
4.4.1 Pengumpulan Gambar	52
4.4.1.1 Pembuatan Background.....	52
4.4.1.2 Pembuatan Gambar	54
4.4.1.3 Pembuatan Tombol Aplikasi.....	55
4.4.1.4 Pembuatan Video Animasi.....	56
4.4.1.5 Pembuatan Sound Narasi.....	57
4.2 Pengabungan Elemen Media Interaktif.....	59
4.2.1 Tampilan Halaman Utama.....	59
4.2.2 Tampilan Menu Utama.....	60
4.2.3 Tampilan Menu Profesi	61
4.2.4 Tampilan Menu Profesi (Deskripsi)	62
4.2.5 Tampilan Menu Kuis.....	64
4.2.6 Tampilan Menu Permainan	66
4.2.7 Tampilan Menu Tentang	67
4.2.8 Tampilan Menu Keluar.....	67



4.3 Uji Coba Penggunaan Sistem.....	68
4.3.1 Unit Testing	68
4.3.2 Black Box Testing	71
4.4 Kompilasi Program	73
4.5 Implementasi Sistem.....	73
4.5.1 Hasil Perhitungan kuisisioner dengan skala likert	74
4.5.2 Penggunaan Sistem.....	78
4.5.3 Pemeliharaan sistem	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN	85

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan	10
Tabel 3.1 Tabel Analisis SWOT	37
Tabel 3.2 Tabel Deskripsi Konsep	42
Tabel 3.3 Tabel Rancangan Naskah	43
Tabel 4.1 Tabel Unit Testing.....	68
Tabel 4.2 Tabel Black Box	72
Tabel 4.3 Tabel Kuisisioner	74
Tabel 4.4 Tabel Aspek Penilaian 1	75
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 2.....	76
Tabel 4.6 Tabel Aspek Penilaian 3	76
Tabel 4.7 Tabel Aspek Penilaian 4.....	76
Tabel 4.8 Tabel Aspek Penilaian 5	77
Tabel 4.9 Tabel Aspek Penilaian 6.....	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Multimedia.....	14
Gambar 2.2 Struktur Linier	17
Gambar 2.3 Struktur Menu.....	17
Gambar 2.4 Struktur Hierarki.....	18
Gambar 2.5 Struktur Jaringan.....	19
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi.....	20
Gambar 2.7 Fungsi Media Pembelajaran	23
Gambar 2.8 Tahapan Pengembangan Multimedia	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	34
Gambar 3.2 Rancangan Navigasi	45
Gambar 3.3 Halaman Utama	46
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama	47
Gambar 3.5 Tampilan Menu Profesi	48
Gambar 3.6 Tampilan Menu Profesi (Deskripsi)	48
Gambar 3.7 Tampilan Menu Kuis	49
Gambar 3.8 Tampilan Menu Permainan	49
Gambar 3.9 Tampilan Menu Tentang	50
Gambar 3.10 Tampilan Menu Keluar.....	50
Gambar 4.1 Alur Penggabungan Software	51
Gambar 4.2 Pembuatan Background.....	52
Gambar 4.3 Background Halaman Utama.....	53
Gambar 4.4 Background Permainan.....	53
Gambar 4.5 Background Materi Kuis	54
Gambar 4.6 Karakter Profesi.....	54

Gambar 4.7 Isi Permainan	55
Gambar 4.8 Tombol Pilih Profesi.....	55
Gambar 4.9 Tombol Navigasi	56
Gambar 4.10 Pembuatan File After Effect	56
Gambar 4.11 Pembuatan Animasi.....	57
Gambar 4.12 Hasil Proses Noise Reducition	58
Gambar 4.13 Proses Menaikan Volume Suara.....	58
Gambar 4.14 Hasil Proses Menaikkan Volume Suara	50
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Utama.....	60
Gambar 4.16 Tampilan Menu Utama.....	60
Gambar 4.17 Tampilan Menu Profesi	61
Gambar 4.18 Tampilan Profesi Dokter	62
Gambar 4.19 Tampilan Profesi Polisi	62
Gambar 4.20 Tampilan Profesi Guru	63
Gambar 4.21 Tampilan Profesi Tukang Pos.....	63
Gambar 4.22 Tampilan Profesi Koki.....	63
Gambar 4.23 Tampilan Profesi Dokter Gigi	64
Gambar 4.24 Tampilan Profesi Pilot.....	64
Gambar 4.25 Tampilan Profesi Astronot.....	64
Gambar 4.26 Tampilan Mulai Kuis.....	65
Gambar 4.27 Tampilan Kuis	65
Gambar 4.28 Tampilan Nilai Kuis	65
Gambar 4.29 Tampilan Menu Permainan	66
Gambar 4.30 Tampilan Menu Tentang	67
Gambar 4.31 Tampilan Keluar	76



INTISARI

Teknologi saat ini banyak digunakan sebagai media informasi dan kegiatan belajar mengajar. Komputer bisa menjadi sarana belajar untuk siswa di SD N 2 Purwosari. Media pembelajaran interaktif berbasis komputer akan sangat membantu guru dalam mengajar dan dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa.

Belajar mengenal profesi kerja dalam bahasa Inggris dengan media manual yaitu dengan buku membuat siswa jenuh dan masih ada siswa yang kebingungan dalam menentukan cita-citanya, jadi guru harus menyampaikan materi dengan menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu dibuatlah media pembelajaran pengenalan profesi kerja dengan metode bilingual yang interaktif karena lebih menyenangkan dan mudah dipahami, dimana aplikasi ini gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, gambar, audio, animasi dan game.

Dengan adanya aplikasi ini dengan tampilan yang menarik membuat pembelajaran lebih interaktif, siswa dapat termotivasi untuk belajar dan siswa mampu menentukan cita-citanya. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan di SD N 2 Purwosari.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Media Interaktif, Multimedia, Profesi Kerja, Adobe flash CS6



ABSTRACT

Current technology is information media and teaching and learning activities. Computers can be a learning tool for students in SD N 2 Purwosari. Interactive Learning Media Based Computer Will Help Teachers in teaching and can learn motivation and interest in student learning.

Learning to know the profession work in English with the media manual by making students and there are still students who are confused in determining the ideals, so the teacher must provide material with interesting and easy to understand by students. Therefore it is made the learning media the introduction of the profession to work with interactive bilingual method because it is more fun and easy to understand, where this application consists of several things, namely text, images, audio, animation and games.

With this application with a view that makes learning more interactive, students can be motivated to learn and students who are able to manage their ideals. This application can be used as a tool in the learning process in SD N 2 Purwosari.

Keywords: Media learning, Interaktive learning, Multimedia, Work Profession, Adobe Flash CS6

