

**APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI MENGGUNAKAN  
METODE *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI)*  
(Studi Kasus: KELAS IV SDN 1 SAKRA NTB)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Mulyawan Zoheri**

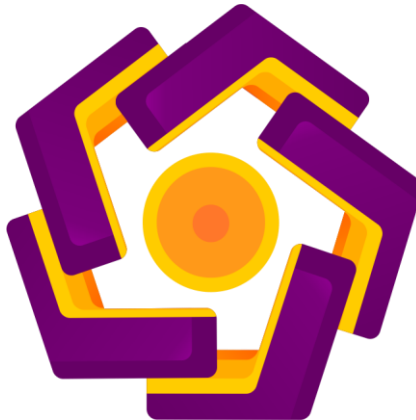
**12.12.6444**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI MENGGUNAKAN  
METODE *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI)*  
(Studi Kasus: KELAS IV SDN 1 SAKRA NTB)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Mulyawan Zoheri**

**12.12.6444**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI MENGGUNAKAN  
METODE *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI)*  
(Studi Kasus: KELAS IV SDN 1 SAKRA NTB)**

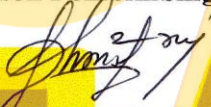
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mulyawan Zoheri**

**12.12.6444**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 November 2015

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### **APLIKASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TARI MENGGUNAKAN METODE *COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION (CAI)***

**(Studi Kasus: KELAS IV SDN 1 SAKRA NTB)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Mulyawan Zoheri**

**12.12.6444**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 15 Mei 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hastari Utama, M.Kom  
NIK. 190302230

Bayu Setiaji, M.Kom  
NIK. 190302216

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom  
NIK. 190302164



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Mei 2017

**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.

Yogyakarta, 24 Mei 2017

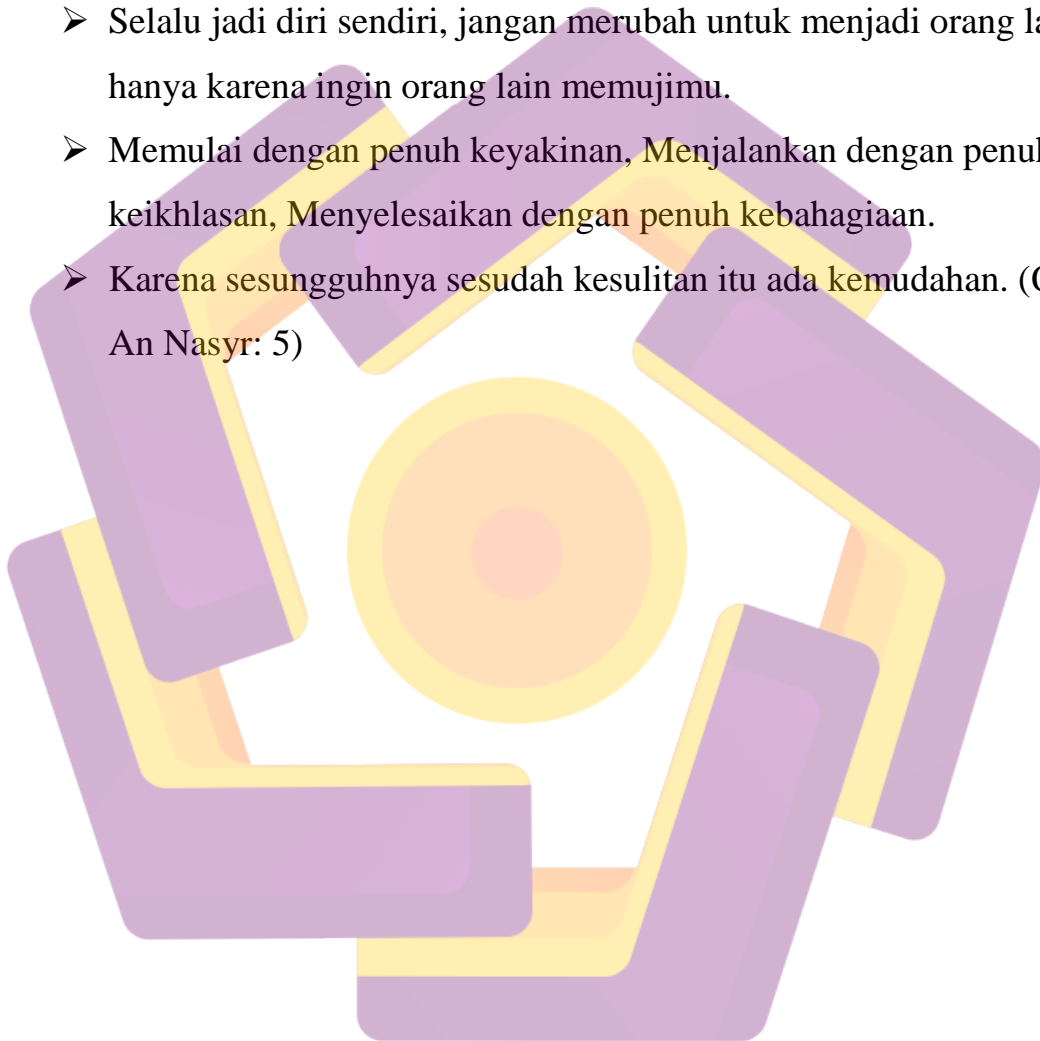


Mulyawan Zoheri

NIM. 12.12.6444

## MOTTO

- Selalu bersyukur atas kenikmatan yang diberikan ALLAH SWT
- Selalu jadi diri sendiri, jangan merubah untuk menjadi orang lain hanya karena ingin orang lain memujimu.
- Memulai dengan penuh keyakinan, Menjalankan dengan penuh keikhlasan, Menyelesaikan dengan penuh kebahagiaan.
- Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS. An Nasyr: 5)



## PERSEMBAHAN

Dengan segala puja dan puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan dan do'a dari orang-orang tercinta, akhirnya skripsi ini dapat dirampungkan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, kupersembahkan karya sederhana ini kepada orang yang sangat kukasihi dan kusayangi.

1. Terima kasih kepada Ayah dan ibu yang senantiasa telah memberikan kasih sayang, dukungan, motivasi yang tanpa henti-hentinya tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan.
2. Terima kasih kepada Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku pembimbing yang telah membantu dari awal hingga akhir dalam pengerjaan skripsi ini.
3. SD Negeri 1 Sakra yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
4. Terima kasih kepada Rahmad, wahyu, arya, alfian, dll yang mungkin belum saya sebutkan, yang sudah membantu dalam menyelesaikan pembuatan penelitian ini. Terima kasih atas bantuannya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman, amin.

Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan, nasihat, dan arahan kepada penulis.
2. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Ayah, Ibu, dan Adikku yang telah banyak memberikan dukungan dan pengorbanan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik dan lancar.
3. Ucapan terima kasih penulis kepada teman-teman yang telah banyak memberikan bantuan maupun dorongan motivasi, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan saran, masukan, dan koreksi yang sifatnya membangun ke arah yang lebih baik. Penulis juga memohon maaf apabila didalam skripsi yang dibuat, masih terdapat kekeliruan yang tidak semestinya.

Akhir kata, semoga skripsi ini ini dapat bermanfaat bagi penulis dan juga bagi pembaca. Amin Ya Rabbal 'Alamin.

Yogyakarta, 25 Mei 2017

Penulis



## DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	0
1.1 Latar Belakang Masalah.....	0
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode analisis.....	3
1.5.3 Metode Perancangan.....	3
1.5.4 Metode Pengembangan.....	3
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
1.2 Tinjauan Pustaka.....	6
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	7
2.2.2 Elemen Multimedia.....	8
2.2.3 Jenis-jenis Presentasi [2].....	9
2.2.3 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	11
2.3 Media Pembelajaran.....	13

2.3.1	Pengertian media pembelajaran .....	13
2.3.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran .....	13
2.3.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.3.4	Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	15
2.4	SENI BUDAYA.....	15
2.4.1	Pengertian Seni.....	15
2.4.2	Pengertian Budaya .....	16
2.5	Seni Tari .....	18
2.5.1	Pengertian seni Tari.....	18
2.6	Computer Assisted Instruction (CAI) .....	18
2.6.1	Metode Computer Assisted Instruction (CAI) .....	18
2.6.2	Tipe-Tipe CAI.....	19
2.6.3	Kelebihan CAI .....	20
2.6.4	Kelemahan CAI.....	20
<b>BAB III</b>	<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN APLIKASI.....</b>	<b>22</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	22
3.2	Analisis Aplikasi .....	23
3.3	Analisa Proses Pembelajaran Seni budaya.....	23
3.4	Analisis SWOT .....	24
3.5	Analisis Kebutuhan Aplikasi .....	27
3.5.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	27
3.5.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	27
3.6	Studi Kelayakan Aplikasi.....	29
3.6.1	Kelayakan Teknologi .....	29
3.6.2	Kelayakan Hukum.....	30
3.6.3	Kelayakan Operasional .....	30
3.7	Perancangan Aplikasi Multimedia .....	30
3.7.1	Merancang Konsep.....	30
3.7.2	Merancang Isi.....	31

3.7.3 Merancang Naskah.....	32
3.7.4 Merancang Grafik .....	34
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>39</b>
4.1 Implementasi .....	39
4.1.1 Memproduksi Aplikasi.....	39
4.2 Pembahasan.....	54
4.2.1 Tampilan Intro.....	54
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	54
4.2.3 Tampilan Menu Isi .....	55
4.2.4 Tampilan Menu Tari .....	56
4.2.5 Tampilan Menu latihan .....	56
4.2.6 Tampilan Latihan Soal “Pilihan Ganda”.....	57
4.2.7 Tampilan Halaman Nilai .....	57
4.2.8 Tampilan Menu Pengaturan .....	58
4.2.9 Tampilan Menu Tentang.....	58
4.2.10 Tampilan Menu Bantuan.....	59
4.2.11 Tampilan Menu Keluar .....	59
4.2.12 Membuat File Executable (*.exe) .....	59
4.3 Uji Materi .....	60
4.3.1 Standar kompetensi .....	60
4.3.2 Kompetensi dasar .....	60
4.4 Pengetesan Aplikasi.....	61
4.4.1 User Expereince .....	61
4.5 Penggunaan Aplikasi.....	66
4.6 Pemeliharaan Aplikasi .....	66
<b>BAB V.....</b>	<b>688</b>
5.1 Kesimpulan .....	688
5.2 Saran.....	688
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 perbandingan aplikasi pembelajaran.....	7
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	25
Tabel 3.2 Spesifikasi Hardware.....	27
Tabel 3.3 Spesifikasi Minimal Hardware.....	28
Tabel 3. 4 Merancang Naskah.....	32
Tabel 4.1 Proses pembuatan background.....	40
Tabel 4.2 Ornamen.....	40
Tabel 4.3 proses pembuatan karakter.....	41
Tabel 4.4 proses pembuatan tombol.....	41
Tabel 4.5 Perbandingan layar.....	46
Tabel 4.6 narasi.....	51
Tabel 4.7 Tabel Standar Kompetensi.....	61
Tabel 4.8 Responden.....	62
Tabel 4.9 Task-Task Usability Testing.....	63
Tabel 4.10 Pertanyaan Usability Test.....	63
Tabel 4.11 Presentase Jawaban Responden.....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia.....	8
Gambar 2.2 Struktur Linear.....	10
Gambar 2.3 Struktur Hirarkis.....	10
Gambar 2.4 Striktur Non-Linear.....	10
Gambar 2.5 Striktur Kombinasi.....	11
Gambar 2.6 Diagram Multimedia Development Life Cycle.....	12
Gambar 3.1 buku seni budaya sd kelas 4.....	24
Gambar 3.2 rancangan isi aplikasi.....	31
Gambar 3.3 rancangan intro.....	34
Gambar 3.4 rancangan tampilan menu utama.....	35
Gambar 3.5 rancangan tampilan Menu isi.....	35
Gambar 3.6 rancangan tampilan isi.....	36
Gambar 3.7 rancangan tampilan menu latihan.....	36
Gambar 3.8 rancangan tampilan menu skor latihan.....	36
Gambar 3.9 rancangan tampilan menu pengaturan.....	37
Gambar 3.10 rancangan tampilan menu tentang.....	37
Gambar 3.11 rancangan tampilan menu bantuan.....	38
Gambar 4.1 diagram Interface.....	39
Gambar 4.2 Tampilan Pengaturan Layout.....	47
Gambar 4. 3 Tampilan Layar Kerja Adobe Flash CS6.....	47
Gambar 4.4 Tampilan Import to Library.....	48
Gambar 4.5 Tampilan animasi karakter.....	48
Gambar 4.6 Tampilan animasi frame by frame.....	49
Gambar 4.7 Tampilan animasi motion tween.....	49
Gambar 4.8 Tampilan setting audio di adobe audition.....	50

Gambar 4.9 Tampilan setting export audio di adobe audition.....	51
Gambar 4.10 Tampilan import audio.....	52
Gambar 4.11 Tampilan menu utama.....	53
Gambar 4.12 Tampilan Intro.....	54
Gambar 4.13 Tampilan menu utama.....	55
Gambar 4.14 Tampilan menu isi.....	55
Gambar 4.15 Tampilan menu tari.....	56
Gambar 4.16 Tampilan Menu Latihan Soal.....	56
Gambar 4.17 Tampilan soal pilihan ganda.....	57
Gambar 4.18 Tampilan halaman nilai.....	57
Gambar 4.19 Tampilan halaman pengaturan.....	58
Gambar 4.20 Tampilan menu tentang.....	58
Gambar 4.21 Tampilan menu bantuan.....	59
gambar 4.22 Tampilan menu keluar.....	59
gambar 4.23 Tampilan publish setting.....	60
Gambar 4.24 test aplikasi oleh guru.....	61
Gambar 4.25 test aplikasi oleh siswa.....	62

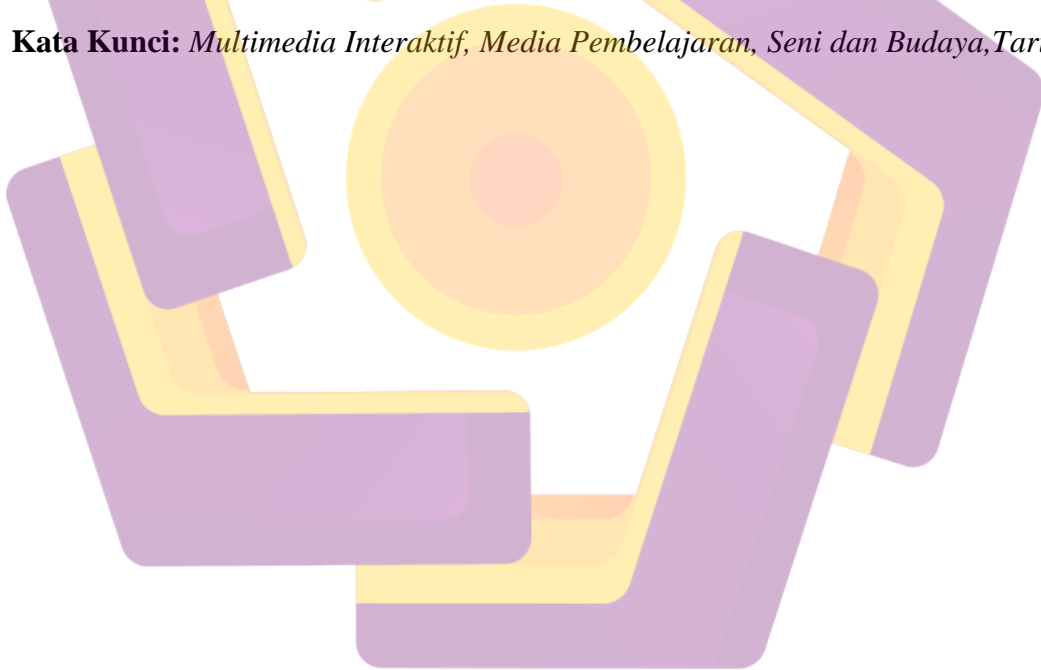
## INTISARI

Konsep multimedia interaktif pada era saat ini merupakan salah satu cara yang sangat efektif untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam berlangsungnya proses belajar mengajar. Multimedia merupakan konsep yang menggabungkan beberapa media menjadi sebuah interface yang menarik dan mampu memberikan tingkat pemahaman serta tingkat materi yang disajikan lebih baik.

Multimedia interaktif mampu memberikan nilai tambah bagi user untuk mengeksplorasi materi yang ada di dalamnya, misal dengan memberikan tampilan interface yang menarik dari kreativitas antar halaman yang akan disajikan.

Berdasarkan pengamatan pada SD Negeri 1 Sakra, ketertarikan siswa dalam belajar mata pelajaran Seni dan Budaya masih cenderung monoton dan bosan dalam penyampaian materi yang diberikan oleh guru. Maka pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif agar dapat membantu siswa dalam belajar serta memberikan motivasi pada siswa.

**Kata Kunci:** *Multimedia Interaktif, Media Pembelajaran, Seni dan Budaya, Tari*



## ABSTRACT

*Nowadays interactive multimedia concept is one of the most effective way to increase the student's interest during class. Multimedia concept is a concept that combines several media into one interesting interface and could possibly raise the understanding about the class learning.*

*Interactive multimedia can give additional point for the user to explore the material inside it, for example by giving interesting interface look from the creativity between pages that will be presented.*

*Based on the research at SD Negeri 1 Sakra. The interest of students on learning Nationality still monotonous and boring in the way of the teacher giving the lecture. So, the media creation in this learning is aimed to produce a learning based on interactive multimedia so that it can help student to learn and motivate them.*

**Keyword:** *Interactive Multimedia, Learning Media, art and culture, Dance*

