

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA
PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS VIII PADA
SMP N 3 LASEM REMBANG**

SKRIPSI



disusun oleh

Fauzul 'Adhiemy Salamoen

11.12.5385

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

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA
PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS VIII PADA
SMP N 3 LASEM REMBANG**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Fauzul 'Adhiemy Salamoen

11.12.5385

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK
MATA PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS VIII PADA
SMP N 3 LASEM REMBANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzul 'Adhiemy Salamoen

11.12.5385

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 maret 2015

Dosen Pembimbing



Muhammad Rudvanto Arief, ST,MT
NIK.190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF UNTUK MATA
PELAJARAN BAHASA JAWA KELAS VIII PADA
SMP N 3 LASEM REMBANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fauzul 'Adhiemy Salamoen

11.12.5385

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 Juni 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Muhammad Rudyanto Arief, ST,MT
NIK. 190302098

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Juni 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 13 Juni 2017



Fauzul 'Adhiemy Salamoen
NIM 11.12.5385

MOTTO

“Jangan memulai pertarungan kalau tidak bias mengakhirinya”

(Vinsmoke Sanji)

“Betapa bahagia saat kita duduk di istana, kau dan aku. Dua sosok dan dua tubuh namun hanya satu jiwa, kau dan aku”.

(Jalaludin Rumi)

“Aku menyebut diriku muslim saja aku tidak berani, karena itu merupakan hak prerogatifnya Allah untuk menilai aku ini muslim atau bukan”.

(Emha Aiunun Najib)

“Tak ada gunanya memiliki sesuatu yang berharga jika kau tidak bisa melindunginya”

(Portgas D. Ace)

“Jangan meremehkan ancaman seorang anak kecil, jika dia sudah beranjak dewasa, pasti dia akan meluluhlantakkan orang yang telah membuat kedua orang tuanya menderita”

(Fauzul ‘Adhiemy Salamoen)

“Sebisa mungkin orang lain melihat kejelekanku, daripada kebbaikanku. Karena aku tak peduli dengan pujian MANUSIA”

(Fauzul ‘Adhiemy Salamoen)

PERSEMBAHAN

1. Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya.
2. Untuk Bapak Saya Salamoen dan Ibu Saya Sri Supadmi yang terus mengalirkan dukungan serta doa yang tiada henti
3. Untuk Almarhumah Nenenk Saya Djuriatun yang selalu memberikan dukungan sampai akhir hidupnya.
4. Untuk kedua kakak saya Fahmi dan Fadillah yang terus memberikan dorongan semangat kepada saya
5. Untuk pacar saya Novya Ratri Ratnasari yang dengan sabar menunggu saya,serta memberikan semangat terus menerus.
6. Kepada Bapak M. Rudyanto, MT selaku dosen pembimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Untuk Bapak kos Rubino dan Ibu Ngadirsih yang sudah menganggap saya sebagai anaknya sendiri.
8. Untuk sahabat saya yoga, wantex, tole yang terus memeberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi
9. Untuk mas yanu, mas subur, mas warso, mas sugiono dan mas widodo terima kasih atas perhatiannya selama ini.
10. Untuk mbak nunun selaku pemilik catering Easy Kitchen yang telah memberikan kesempatan saya untuk bekerja di tempatnya.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim,

Alhamdulillahil'alam, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Peneliti mengaku bahwa banyak pihak yang menunggu selesainya skripsi ini, terutama bapak dan ibu yang selalu mendoakan agar putranya dapat segera menyelesaikan skripsi ini.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana S1 pada Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta. Penulisan dan pembuatan karya dalam skripsi ini tentu banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Ketua STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas selama penulis menimba ilmu di STMIK Amikom Yogyakarta.
2. Bapak M. Rudyanto Arief, MT. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membimbing, memberi masukan, memberi dorongan serta meluangkan waktunya supaya penulisan skripsi ini cepat selesai.

3. Seluruh Dosen STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang tidak terhingga kepada penulis selama menempuh perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta.
4. Untuk pihak sekolah SMP N 3 Lasem yang telah memberikan izin untuk penelitian skripsi saya
5. Untuk kedua orang tua saya yang telah memberikan dukungan moril maupun materil untuk menyelesaikan skripsi.
6. Untuk pacar saya novya ratri ratnasari yang penuh perhatian dalam memberikan dukungan maupun semangat kepada saya.
7. Untuk sahabat saya yoga, tole dan wantex yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Serta pihak lain yang tidak bias saya sebutkan satu persatu

Semoga jasa-jasa semua pihak yang telah membantu akan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti menerima kritik dan saran dari berbagai pihak. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang multimedia, serta berguna bagi pembaca.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabbarakatu.

Yogyakarta, 13 Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

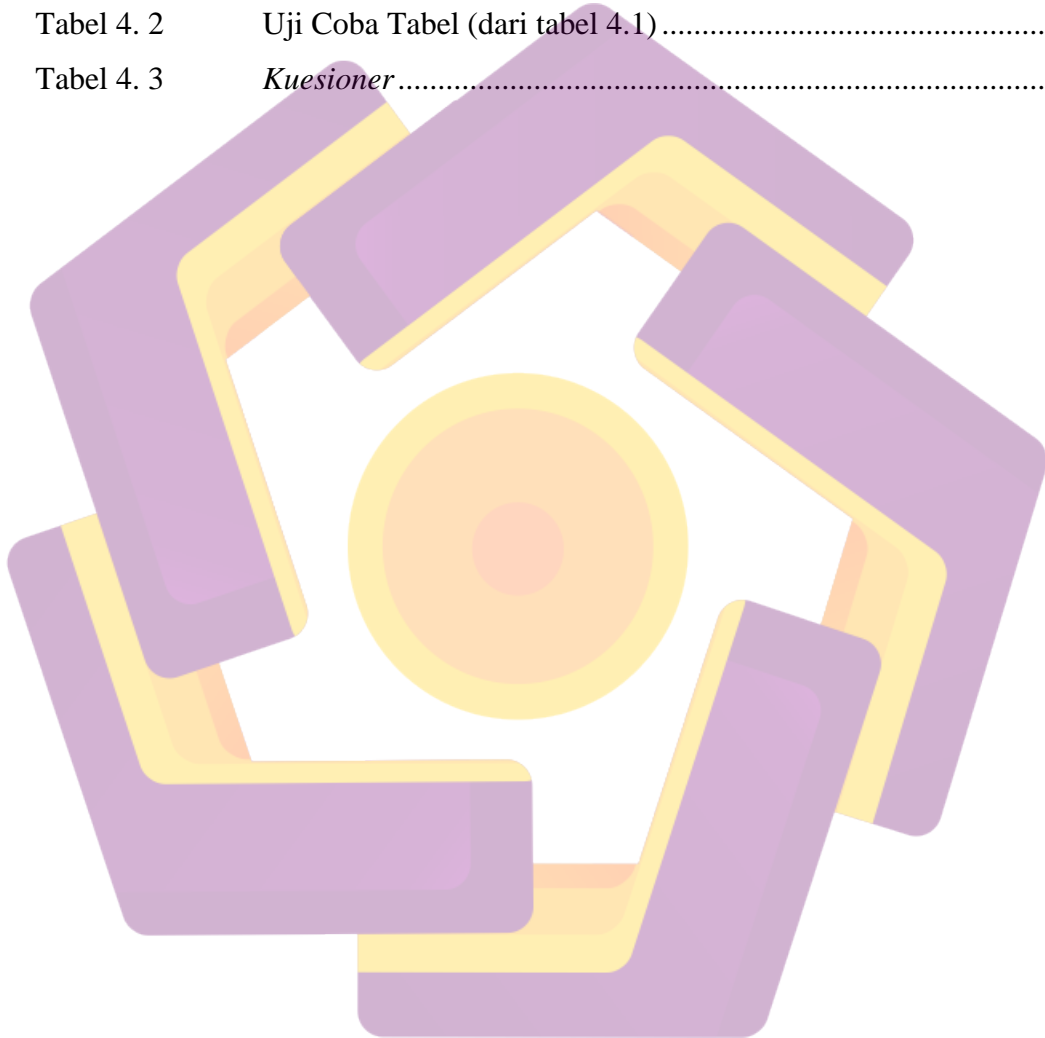
| | |
|--|------|
| JUDUL..... | i |
| PERSETUJUAN..... | ii |
| PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN..... | iv |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR..... | vii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| INTISARI..... | xv |
| <i>ABSTRACT</i> | xvi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian..... | 2 |
| 1.5 Manfaat Penelitian..... | 3 |
| 1.5.1 Bagi Penulis..... | 3 |
| 1.5.2 Bagi Guru..... | 3 |
| 1.6 Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.6.1 Metode Pengumpulan Data..... | 3 |
| 1.6.2 . Metode Analisis..... | 4 |
| 1.6.3 Metode Perancangan..... | 5 |
| 1.7 Sisitematika Penulisan..... | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI..... | 7 |
| 2.1 Tinjauan Pustaka..... | 7 |
| 2.2 Media Pembelajaran..... | 8 |
| 2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran..... | 8 |

| | | |
|---|---|-----------|
| 2.2.2 | Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran | 10 |
| 2.2.3 | Ciri-ciri Media Pembelajaran | 12 |
| 2.2.3.1 | Ciri fiksatif (<i>Fixative Property</i>) | 13 |
| 2.2.3.2 | Ciri Manipulatif (<i>Manipulative Property</i>) | 13 |
| 2.2.3.3 | Ciri Distributif (<i>Distributive Property</i>)..... | 13 |
| 2.2.4 | Klasifikasi Media Pembelajaran..... | 13 |
| 2.2.5 | Karakteristik Beberapa Jenis Media Pembelajaran..... | 14 |
| 2.3 | Multimedia | 14 |
| 2.3.1 | Definisi Multimedia | 14 |
| 2.3.2 | Objek Multimedia | 15 |
| 2.3.2.1 | Teks | 15 |
| 2.3.2.2 | <i>Image</i> | 15 |
| 2.3.2.3 | Animasi | 16 |
| 2.3.2.4 | Audio..... | 16 |
| 2.3.2.5 | Video | 16 |
| 2.3.2.6 | <i>Interactive link</i> | 16 |
| 2.4 | Pengembang Sistem Multimedia..... | 17 |
| 2.5 | Jenis-jenis Multimedia | 20 |
| 2.6 | Struktur Aplikasi Multimedia..... | 20 |
| 2.6.1. | Struktur Linier | 20 |
| 2.6.2 | Struktur Menu | 21 |
| BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN | | 25 |
| 3.1 | Tinjauan Umum..... | 25 |
| 3.1.1 | Deskripsi Objek..... | 25 |
| 3.1.2 | Visi dan Misi SMP N 3 Lasem | 25 |
| 3.2 | Identifikasi Masalah | 25 |
| 3.3 | Analisis Sistem | 26 |
| 3.3.1 | Analisis <i>SWOT</i> | 26 |
| 3.3.2 | Kebutuhan Sistem | 28 |
| 3.3.2.1 | Analisis Kebutuhan Fungsioanal..... | 28 |
| 3.4 | Analisis Kebutuhan <i>Non</i> Fungsional | 29 |

| | | |
|---|---|--------------|
| 3.4.1 | Aspek Perangkat Keras/ <i>Hardware</i> | 29 |
| 3.4.2 | Aspek Perangkat Lunak/ <i>Software</i> | 30 |
| 3.4.3 | Analisis Kelayakan Sistem..... | 30 |
| 3.5 | Perancangan Sistem..... | 31 |
| 3.5.1 | Merancang Konsep..... | 31 |
| 3.5.2 | Merancang Isi..... | 31 |
| 3.5.3 | Merancang Grafik. | 33 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | | 38 |
| 4.1. | Memproduksi Sistem..... | 38 |
| 4.1.1 | Pembuatan Desain Tampilan..... | 38 |
| 4.1.2 | Pembuatan Tombol | 40 |
| 4.1.3 | Penggabungan Komponen ke Adobe Flash Profesional | 42 |
| 4.1.3.1 | Membuka Program Kerja <i>Adobe Flash Professional</i> | 42 |
| 4.1.3.2 | Membuat Menu Utama | 43 |
| 4.2 | Testing | 49 |
| 4.2.1 | Uji Coba Program..... | 51 |
| 4.3 | Manual Program | 51 |
| 4.4 | Pemeliharaan | 52 |
| 4.5 | Pembahasan | 52 |
| 4.5.1 | Tampilan Menu utama | 52 |
| 4.5.2 | Tampilan Menu Profil | 53 |
| 4.5.3 | Tampilan Menu Sk/Kd..... | 53 |
| 4.5.4 | Tampilan Menu Piwulang | 54 |
| 4.5.5 | Tampilan Menu Video | 55 |
| 4.5.6 | Informasi Data..... | 55 |
| BAB V PENUTUP..... | | 57 |
| 5.1 | Kesimpulan..... | 57 |
| 5.2 | Saran | 57 |
| DAFTAR PUSTAKA | | 59 |
| LAMPIRAN | | |

DAFTAR TABEL

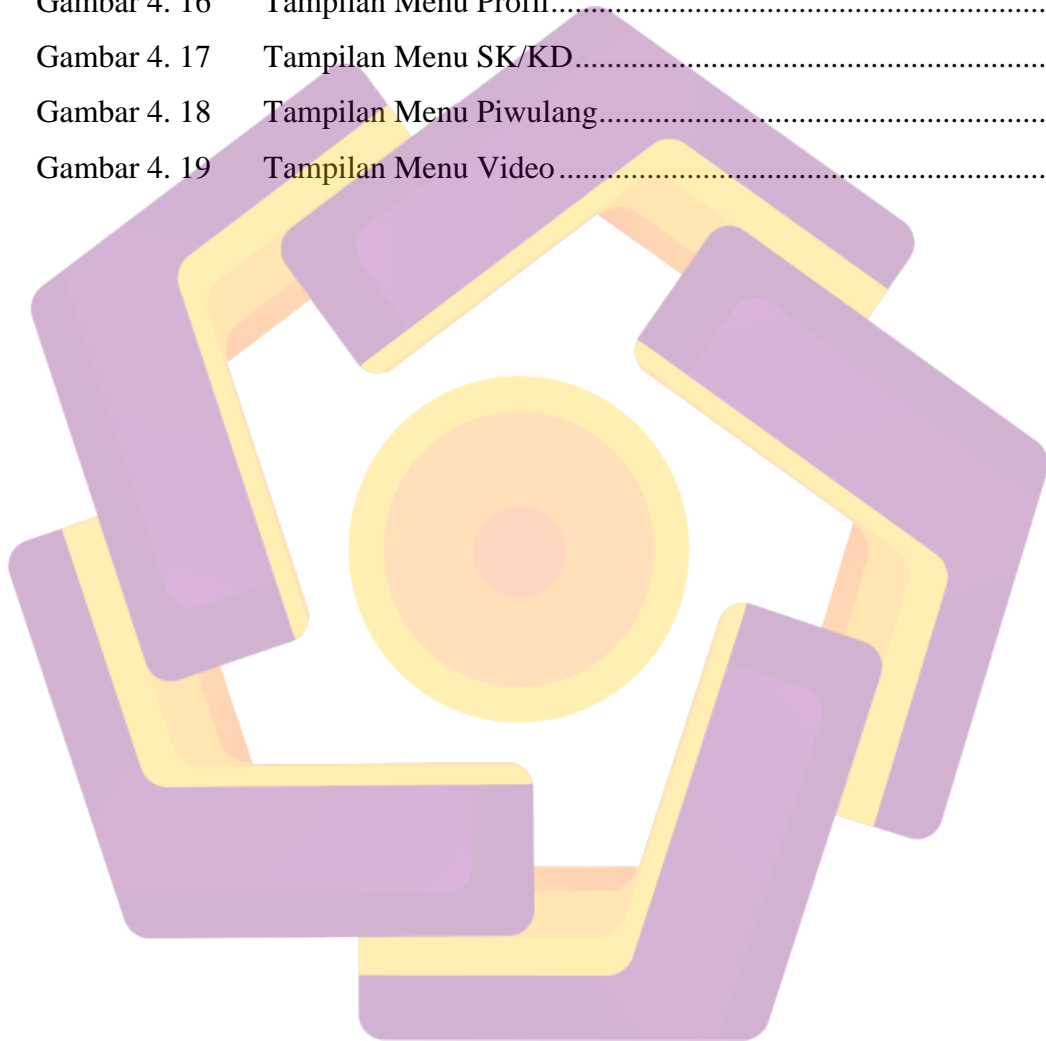
| | | |
|------------|---------------------------------------|----|
| Tabel 3. 1 | Analisis <i>SWOT</i> | 27 |
| Tabel 3. 2 | Hasil Analisis <i>SWOT</i> | 27 |
| Tabel 3. 3 | Perancangan Naskah | 33 |
| Tabel 4. 1 | Uji Coba Tabel..... | 49 |
| Tabel 4. 2 | Uji Coba Tabel (dari tabel 4.1) | 50 |
| Tabel 4. 3 | <i>Kuesioner</i> | 56 |



DAFTAR GAMBAR

| | | |
|--------------|--|----|
| Gambar 2. 1 | Siklus Pengembangan Sistem Multimedia | 17 |
| Gambar 2. 2 | Struktur Linier | 21 |
| Gambar 2. 3 | Struktur Menu | 21 |
| Gambar 2. 4 | Struktur <i>Hierarki</i> | 22 |
| Gambar 2. 5 | Struktur Jaringan..... | 23 |
| Gambar 2. 6 | Struktur Kombinasi..... | 24 |
| Gambar 3. 1 | Struktur Hierarki | 32 |
| Gambar 3. 2 | Rancangan Halaman Intro | 34 |
| Gambar 3. 3 | Rancangan Menu Utama..... | 34 |
| Gambar 3. 4 | Rancangan Menu Profil | 34 |
| Gambar 3. 5 | Rancangan Sk/Sd | 35 |
| Gambar 3. 6 | Rancangan Menu Piwulang | 35 |
| Gambar 3. 7 | Rancangan Menu Gladhen Nyerat..... | 35 |
| Gambar 3. 8 | Rancangan Gladhen Maca | 36 |
| Gambar 3. 9 | Rancangan Gladhen Micara..... | 36 |
| Gambar 3. 10 | Rancangan Gladhen Nyimak | 36 |
| Gambar 3. 11 | Rancangan Menu Video | 37 |
| Gambar 3. 12 | Rancangan Menu Medal | 37 |
| Gambar 4. 1 | Gambar <i>Background</i> | 38 |
| Gambar 4. 2 | Gambar Halaman Tengah | 39 |
| Gambar 4. 3 | Gambar Pembuatan Benner | 40 |
| Gambar 4. 4 | Tampilan Utama | 40 |
| Gambar 4. 5 | Tombol Video 1 | 41 |
| Gambar 4. 6 | Tombol Video 2..... | 41 |
| Gambar 4. 7 | Gambar Tombol Jadi | 41 |
| Gambar 4. 8 | Tampilan untuk Mengatur Ukuran Lembar Kerja Baru | 42 |
| Gambar 4. 9 | Tampilan Lembar Kerja Menu Utama..... | 43 |
| Gambar 4. 10 | Tampilan <i>Layer-layer</i> Pada Menu Utama | 43 |

| | | |
|--------------|---------------------------------|----|
| Gambar 4. 11 | Tombol <i>Home</i> | 44 |
| Gambar 4. 12 | Tampilan <i>Slide</i> maca..... | 45 |
| Gambar 4. 13 | Desain Menu Gladhen | 45 |
| Gambar 4. 14 | Uji Coba Program | 51 |
| Gambar 4. 15 | Tampilan Menu Utama | 53 |
| Gambar 4. 16 | Tampilan Menu Profil..... | 53 |
| Gambar 4. 17 | Tampilan Menu SK/KD..... | 54 |
| Gambar 4. 18 | Tampilan Menu Piwulang..... | 54 |
| Gambar 4. 19 | Tampilan Menu Video | 55 |



INTISARI

Pada era sekarang, kemajuan dunia teknologi sangatlah berpengaruh dalam kehidupan, diantaranya dalam segi dunia pendidikan. Demikian juga dalam aplikasi multimedia, yang semakin terus dikembangkan. Kemudahan aplikasi multimedia interaktif yang terus dikembangkan sehingga lebih mendekati dengan kebutuhan manusia telah turut serta mempengaruhi penggunaan komputer sebagai alat bantu pembelajaran manusia.

Multimedia pembelajaran interaktif yang semakin banyak dan berkembang saat ini memberikan pilihan bagi pengguna untuk memilih aplikasi multimedia mana yang tepat untuk membangun sebuah aplikasi interaktif. Dalam pelajaran bahasa Jawa khususnya kelas VIII SMP N 3 Lasem. Dalam mengajarkan tembang macapat untuk kelas VIII SMP N 3 Lasem bukanlah perkara yang mudah.

Dibutuhkan metode atau cara yang tepat sehingga tidak menjadikan siswa menjadi bosan ataupun jenuh namun menjadikan siswa lebih tertarik dan mengerti. Maka dalam hal ini penggunaan media pembelajaran interaktif dengan suara dan animasi dapat menarik siswa agar tertarik dengan tembang macapat. Atas dasar itulah di harapkan dengan adanya aplikasi ini para siswa maupun siswi SMP N 3 Lasem khususnya kelas VIII dapat memahami materi yang disampaikan

Kata kunci : Interaktif, aplikasi dan pembelajaran.

ABSTRACT

Nowadays, the progress of technology is very influential in life, one of which is in the educational world. In the application of multimedia that is also developed continuously. The easiness of interactive multimedia application that is developed continuously, so it is more closer to human necessity that has influenced the using of computer as human learning tool.

The multimedia interactive learning that is more lots and growing recently gives choice for user to choose which multimedia application that appropriate to develop an interactive application. In this learning especially, bahasa jawa for grade VIII SMP N 3 Lasem.

It needs a precise method, so that students are not being bored of surfeited but the students are more interesting and understand the material of bahasa jawa. Based on it, the existence of this application is expected to students to be able to understand the material that is delivered for them especially for VIII class SMP N 3 Lasem.

Keyword : *interactive, application, and learning*