

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA-  
NAMA HEWAN UNTUK SISWA TUNAGRAHITA KELAS 2 SDLB  
DI SLB BHAKTI KENCANA II BERBAH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Wahyu Ardyanta**

**10.12.4567**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOMYOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2018**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA-  
NAMA HEWAN UNTUK SISWA TUNAGRAHITA KELAS 2 SDLB  
DI SLB BHAKTI KENCANA II BERBAH**

**SKRIPSI**

**untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Sistem Informasi**



disusun oleh

**Wahyu Ardyanta**

**10.12.4567**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA-NAMA  
HEWAN UNTUK SISWA TUNAGRAHITA KELAS 2 SDLB DI SLB  
BHAKTI KENCANA II BERBAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Ardyanta**

**10.12.4567**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Oktober 2015

**Dosen Pembimbing,**

**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom**

**NIK. 190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN NAMA-NAMA  
HEWAN UNTUK SISWA TUNAGRAHITA KELAS 2 SDLB DI SLB  
BHAKTI KENCANA II BERBAH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wahyu Ardyanta**

**10.12.4567**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 20 Februari 2018

**Susunan Dewan Penguji**

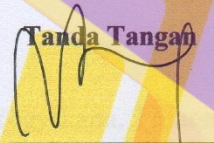
**Nama Penguji**

**Ir. Rum Muhamad Andri KR, M.Kom**  
**NIK.190302011**

**Ike Verawati, M.Kom**  
**NIK.190302237**

**Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom**  
**NIK.190302096**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 2 Maret 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 atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok 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, 2 Maret 2018



Wahyu Ardyanta  
10.12.4567

## MOTTO

*“Semua yang terjadi adalah takdir, namun takdir bisa dirubah dengan cara berusaha dan berikhtiar semaksimal mungkin”*

*“sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. (Q.S Al-Insyirah 7-8)”*



## PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta bimbingan-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Nama-nama Hewan Untuk Siswa Tunagrahita Kelas 2 Sdlb Di SLB Bhakti Kencana II Berbah”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk mencapai derajat Sarjana Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang tidak pernah berhenti memberi dukungan materi dan doa serta semangat untuk meraih cita-cita.
2. Wahyu Ardyanti dan Dian Retno Sari, kakak adik yang selalu membantu dalam semua persiapan dan memberi semangat tanpa bosan.
3. Bapak Hanif Al fatta,S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan waktu serta masukan – masukan yang sangat bermanfaat dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
4. Semua dosen Universitas Amikom yang selalu membimbing dan tanpa segan memberikan ilmu yang bermanfaat selama perkuliahan berlangsung.
5. Dayinta Galih J. S.Pd calon istri yang selalu memberi motivasi dan tanpa bosan menemani dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena sempurna hanya milik Allah SWT semata. Harapan penulis, aplikasi ini mampu memberikan manfaat untuk penulis dan pembaca yang membutuhkan aplikasi ini untuk media pembelajaran.





## KATA PENGANTAR

Puji syukur sedalam-dalamnya penulis penatkan kehadiran Allah SWT, hanya dengan curahan rahmat dan hidayah-Nya, penulis skripsi ini dapat penulis selesaikan. Pembuatan skripsi ini guna memenuhi persyaratan akademis untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di UNIVERSITAS AMIKOM Yogyakarta.

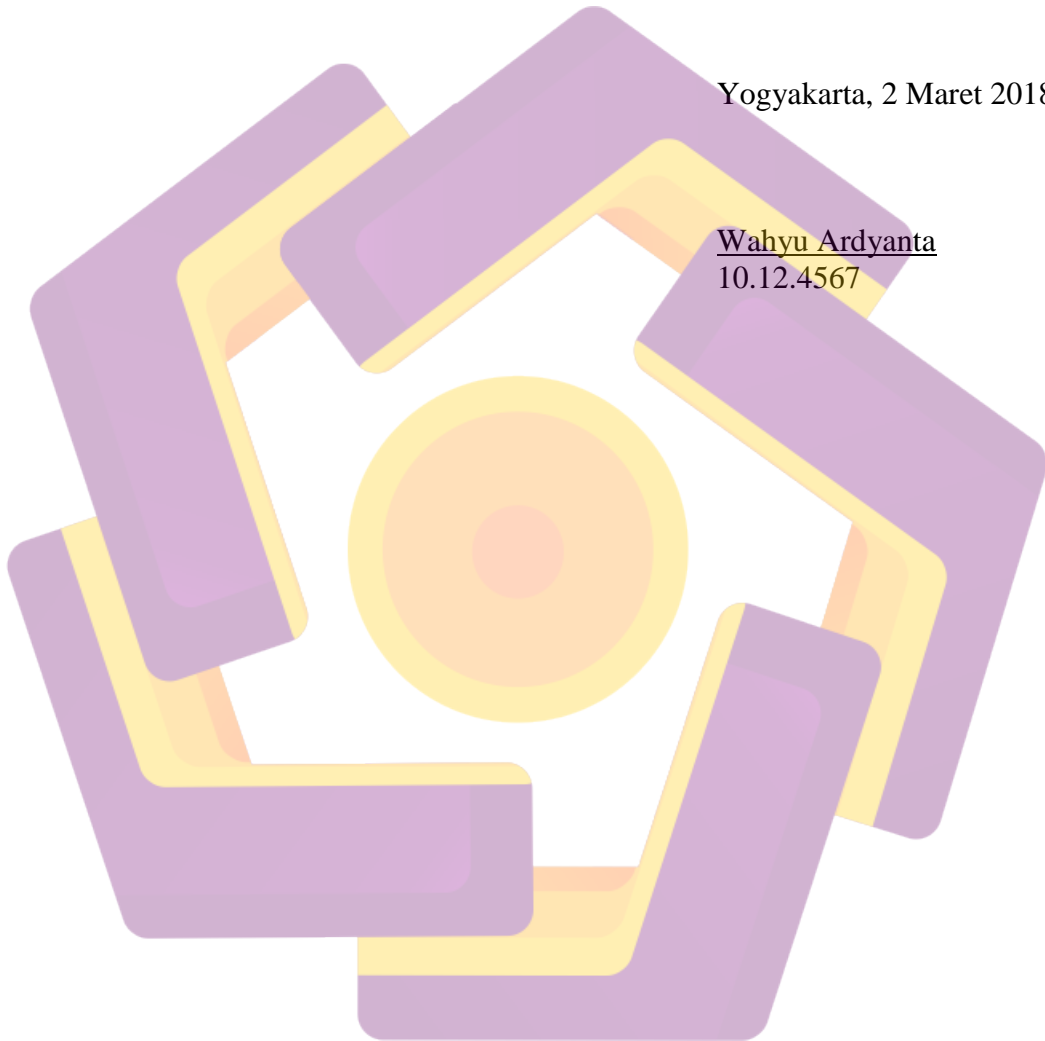
Penulis sangat menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini sangat jauh dari kesempurnaan. Walaupun sangat sederhana, tanpa bantuan dari berbagai pihak pastinya penulis akan mengalami berbagai macam kesulitan. Oleh karena itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. M. Suyanto, Prof., Dr., MM. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Orangtua dan keluarga yang selalu memberikan bimbingan dan dukungan positif .
3. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dan mengarahkan penulis dengan penuh kesabaran.
4. Bapak Ir. Rum Muhamad Andri KR, M.Kom. dan Ibu Ike Verawati, M.Kom. selaku dosen penguji.
5. Semua teman-teman satu angkatan yang selalu semangat dalam dan tidak pernah lelah dalam pengerjaan skripsi masing-masing.
6. Dayinta Galih J. S.Pd sebagai calon istri yang selalu menemani serta sebagai penyemangat dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini. Namun, penulis sangat berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membaca.

Yogyakarta, 2 Maret 2018

Wahyu Ardyanta  
10.12.4567

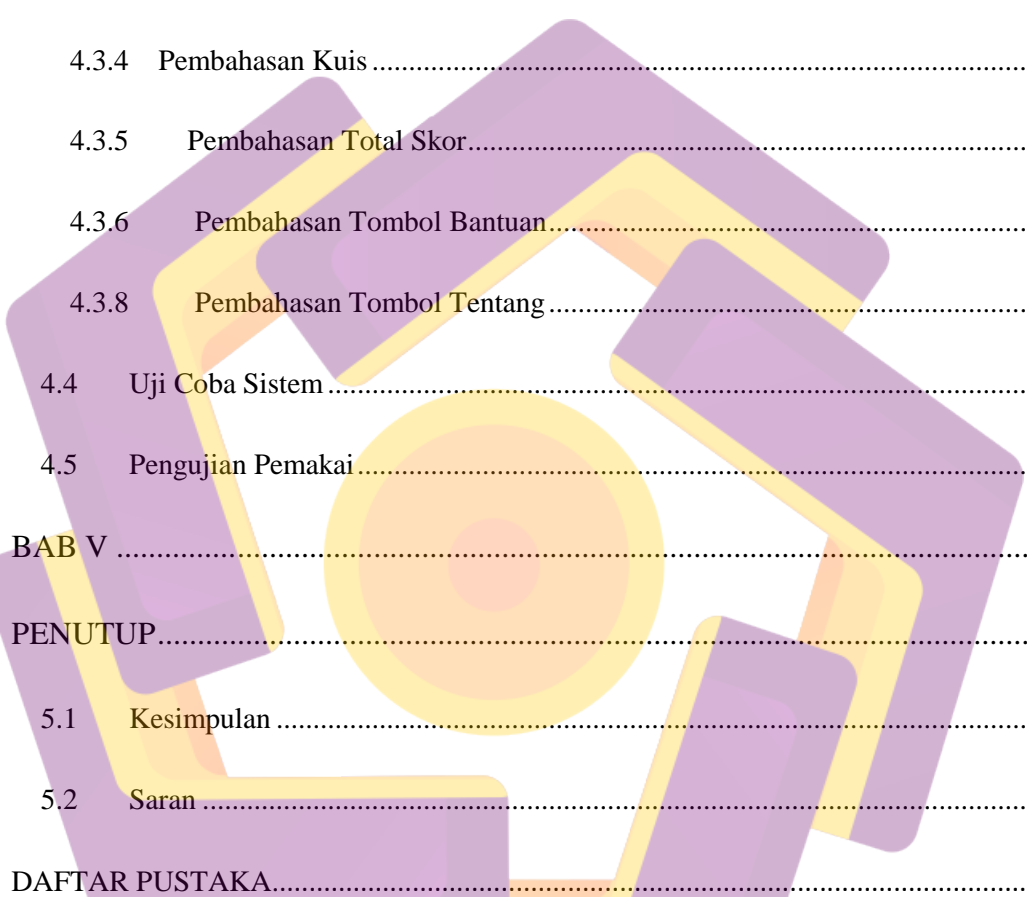


## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
INTISARI.....	x
ABSTRACT.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR ISI TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
BAB I 1	
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	6
BAB II.....	8

LANDASAN TEORI.....	8
2.1    Tinjauan Pustaka.....	8
2.2    Multimedia.....	9
2.2.1    Definisi.....	9
2.2.2    Sejarah multimedia .....	10
2.2.3    Objek-objek multimedia .....	12
2.2.4    Jenis-jenis multimedia.....	16
2.2.5    Alat bantu untuk merancang aliran aplikasi multimedia.....	16
2.3    Media pembelajaran interaktif.....	17
2.3.1    Pengertian .....	17
2.3.2    Model media pembelajaran.....	18
2.3.3    Fungsi dan peranan media pembelajaran.....	18
2.4    Analisis Sistem.....	20
2.4.1    Analisis Kebutuhan Sistem.....	20
2.4.2    Analisis kelayakan sistem .....	21
2.5    Metode pengembangan aplikasi.....	21
2.5.1    Konsep (Concept) .....	22
2.5.2    Perancangan (Design) .....	23
2.5.3    Pengumpulan Bahan (Material Collecting).....	23
2.5.4    Assembly.....	24
2.5.5    Testing.....	24

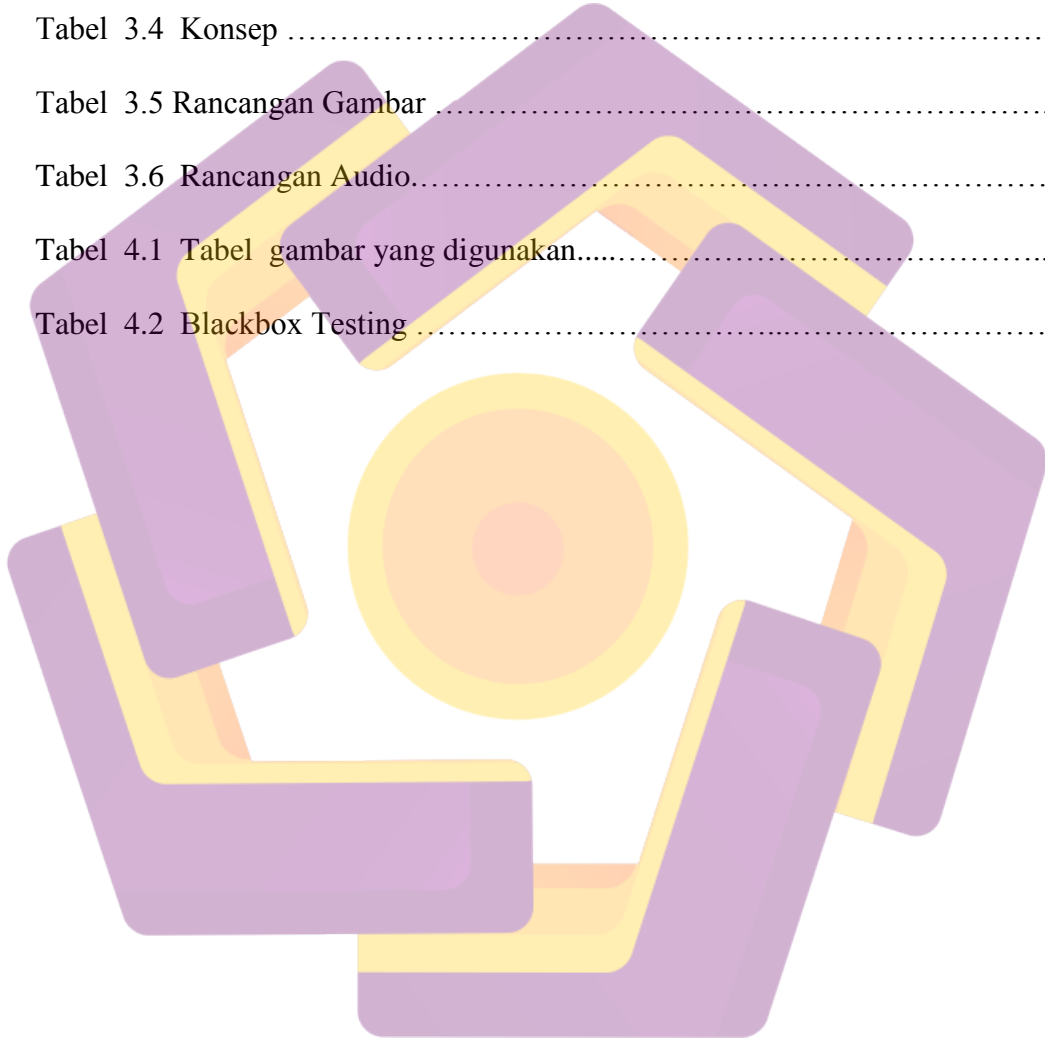
2.5.6	Distribution .....	25
2.6	Perangkat Lunak yang digunakan .....	25
<b>BAB III.....</b>		<b>26</b>
<b>ANALISIS DAN PERANCANGAN.....</b>		<b>26</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	26
3.1.1	Sejarah Sekolah.....	26
3.1.2	Visi dan Misi Sekolah.....	28
3.1.3	Metode Pembelajaran Lama.....	29
3.2	Analisis .....	29
3.2.1	Analisis SWOT .....	29
3.2.2	Matriks SWOT.....	30
3.2.2	Analisis kebutuhan.....	32
3.3	Perancangan .....	35
3.3.1	Analisis kelayakan .....	35
3.3.2	Konsep .....	35
3.3.3	Design .....	37
<b>BAB IV .....</b>		<b>48</b>
<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>48</b>
4.1	Implementasi Sistem.....	48
4.2	Memproduksi Sistem .....	48
4.3.1	Implemetasi Grafik .....	49



4.3	Pembahasan.....	52
4.3.1	Pembahasan Tampilan Start.....	52
4.3.2	Pembahasan Menu Utama.....	52
4.3.3	Pembahasan Materi .....	53
4.3.4	Pembahasan Kuis .....	54
4.3.5	Pembahasan Total Skor.....	55
4.3.6	Pembahasan Tombol Bantuan.....	56
4.3.8	Pembahasan Tombol Tentang .....	57
4.4	Uji Coba Sistem .....	57
4.5	Pengujian Pemakai.....	59
BAB V	.....	62
PENUTUP	.....	62
5.1	Kesimpulan .....	62
5.2	Saran .....	62
DAFTAR PUSTAKA	.....	64

## DAFTAR ISI TABEL

Tabel 3.1 Perangkat Keras Minimum .....	35
Tabel 3.2 Perangkat Lunak Implementasi.....	36
Tabel 3.3 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware) .....	37
Tabel 3.4 Konsep .....	39
Tabel 3.5 Rancangan Gambar .....	48
Tabel 3.6 Rancangan Audio.....	49
Tabel 4.1 Tabel gambar yang digunakan.....	57
Tabel 4.2 Blackbox Testing .....	59



## DAFTAR ISI GAMBAR

Gambar 2.1	Tahap Pengembangan Multimedia .....	23
Gambar 1.1	Menjelaskan Tampilan Intro. ....	39
Gambar 1.2	Menjelaskan Tampilan Menu.....	40
Gambar 1.3	Menjelaskan Tampilan Materi .....	40
Gambar 1.4	Menjelaskan Tampilan Menu Kuis.....	41
Gambar 1.5	Menampilkan total skor yang di dapat.....	41
Gambar 1.6	Menampilkan Menu Bantuan .....	42
Gambar 1.7	Menampilkan Tampilan Menu TENTANG .....	42
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Aplikasi.....	51
Gambar 4.2	Tampilan START .....	54
Gambar 4.3	Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4.4	Tampilan Menu Materi .....	56
Gambar 4.5	Tampilan Menu Kuis.....	57
Gambar 4.6	Tampilan Skor.....	57
Gambar 4.7	Tampilan Bantuan .....	58
Gambar 4.8	Tampilan Tentang.....	59



## INTISARI

Anak berkebutuhan khusus dalam kategori tunagrahita adalah anak yang mengalami hambatan fungsi kecerdasan intelektual dan adaptasi tingkah laku yang terjadi pada masa perkembangannya dan juga menyebabkan kesulitan dalam tugas-tugas akademik, komunikasi maupun sosial, dan karenanya memerlukan layanan pendidikan khusus. Di SLB Bhakti Kencana II Berbah dalam pelajaran pengenalan nama-nama hewan, guru melakukan pengenalan melalui media seperti gambar, tabel dan melihat secara langsung.

Pada skripsi ini, penulis melakukan metodologi penelitian pengembangan multimedia yang berdasarkan 6 tahapan yaitu: concept, design, material collacting, assembly, testing dan distribution. Pembuatan aplikasi media pembelajaran ini bertujuan sebagai pelengkap dalam pelajaran pengenalan nama-nama hewan yang berada dilingkungan sekitar untuk anak tunagrahita kelas 2 sdlb. Pada aplikasi ini terdapat beberapa macam gambar beserta nama hewan tersebut beserta kuis untuk mengukur kemampuan siswa dalam pengenalan nama-nama hewan yang sudah dipelajari.

Pada hasil akhir, 5 dari 7 siswa dapat menggunakan aplikasi tersebut dan siswa merasa senang karena aplikasi cukup menarik. Dalam penggunaannya, siswa dapat sekaligus belajar membaca dan mengidentifikasi gambar.

**Kata Kunci : Media pembelajaran, Pengenalan nama-nama hewan, Anak tunagrahita**

## ABSTRACT

Children with special needs in the mentally disabled category are children who experience barriers to intellectual intelligence and behavioral adaptations that occur during their development and also cause difficulties in academic, communication and social tasks, and therefore require special education services. In SLB Bhakti Kencana II Berbah in the introduction of animal names, teachers make introductions through media such as pictures, tables and view directly.

In this thesis, the authors do research methodology of multimedia development based on 6 stages, namely: concept, design, material collecting, assembly, testing and distribution. Making this instructional media application aims as a complement in the introduction of the names of animals that are in the neighborhood for children mentally disabled class 2 sdlb. In this application there are several kinds of images along with the name of the animal along with a quiz to measure students' ability in the introduction of the names of animals that have been studied.

In the final result, 5 out of 7 students can use the application and students feel happy because the application is quite interesting. In its use, students can simultaneously learn to read and identify images.

**Keywords: Learning media, Introduction of animal names, mentally disabled**