

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KEWARGANEGARAAN UNTUK SEKOLAH DASAR  
KELAS 4 BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Reynata Pandu Sukardi**

**12.11.6238**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KEWARGANEGARAAN UNTUK SEKOLAH DASAR  
KELAS 4 BERBASIS ANDROID**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Reynata Pandu Sukardi**

**12.11.6238**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2016**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
KEWARGANEGARAAN UNTUK SEKOLAH DASAR  
KELAS 4 BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reynata Pandu Sukardi**

**12.11.6238**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 6 Juni 2016

Dosen Pembimbing,

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

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN**  
**KEWARGANEGARAAN UNTUK SEKOLAH DASAR**  
**KELAS 4 BERBASIS ANDROID**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Reynata Pandu Sukardi**

**12.11.6238**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 1 Juni 2016

**Susunan Dewan Penguji**

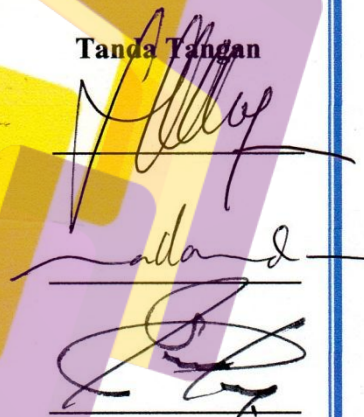
**Nama Penguji**

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

**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
NIK. 190302174

**Tonny Hidayat, M.Kom**  
NIK. 190302182

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
tanggal 9 Juni 2016



### 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, 4 Juni 2016



Reynata Pandu Sukardi  
12.11.6238

## MOTTO

*"Banggalah pada impianmu dan jangan biarkan orang lain mengatakannya tidak berguna. "*

(Yuuji)

*"Selama mereka tau kau berusaha keras, mereka akan tergerak."*

(Hikigaya Hachiman)

*"Selalu mendengar orang lain dan membantu mereka, itu belum tentu hal baik"*

(Yukinoshita Yukino)

*"Sebuah kerja keras mungkin tidak akan mengkhianatimu.. Namun, terkadang dapat mengkhianati impianmu!"*

(Hikigaya Hachiman)

*"Jangan mengkritik, orang bodoh dengan perkataan kasar! Karena itu tidak akan membuat mereka mengerti, dan hanya akan membuat mereka membencimu!"*

(Hikigaya Hachiman)

*"Hidup itu berharga, seberapa buruk itu orang akan sadaritu berharga setelah kehilangannya."*

(Otonashi)

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini bukanlah hasil terbaik, namun penulis berusaha sebaik mungkin untuk mempersembahkan karya ini kepada:

1. Bapak dan Ibu Sukardi yang terus memberikan motivasi, kerja keras, kasih sayang, kepercayaan, dan do'a yang sudah diberikan.
2. Bapak Hanif yang memberikan arahan, bimbingan, saran dan waktu yang sudah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan maksimal.
3. Ibu Iswanti selaku guru yang terus membantu dalam memberi kan petunjuk dan materi
4. Rekan-rekan kelas 12-S1TI-08 yang banyak memberi pengalaman dan keceriaan selama perkuliahan baik di kelas maupun di luar kelas.

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan karunia, rahmat dan hidayah kepada saya sehingga dapat menyelesaikan skripsi saya dengan judul “Perancangan Dan Pembuatan Media Pembelajaran Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar Kelas 4 Berbasis Android”.

Skripsi ini disusun sebagai syarat kelulusan di STMIK AMIKOM Yogyakarta Jurusan Teknik Informatika. Laporan skripsi ini dimaksudkan untuk memberikan kesempatan pada mahasiswa agar melihat, mengamati, membandingkan, menganalisis, serta menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.

Dalam penulisan laporan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, saran, waktu, dan arahan sampai bisa menyelesaikan skripsi ini, penulis mengucapkan terima kasih.
3. Ibu Iswanti, M.Pd selaku guru yang telah banyak membantu dalam mentuplai materi yang diperlukan untuk aplikasi
4. Bapak dan Ibu Sukardi, serta kakak saya Nanda, yang selalu memberikan do'a dan dukungan kepada saya.
5. Dan juga tidak lupa teman – teman seperjuangan dan para sahabat yang membantu kelancaran penulisan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna, itu semua karena keterbatasan penulis dalam hal pengetahuan. Kritik

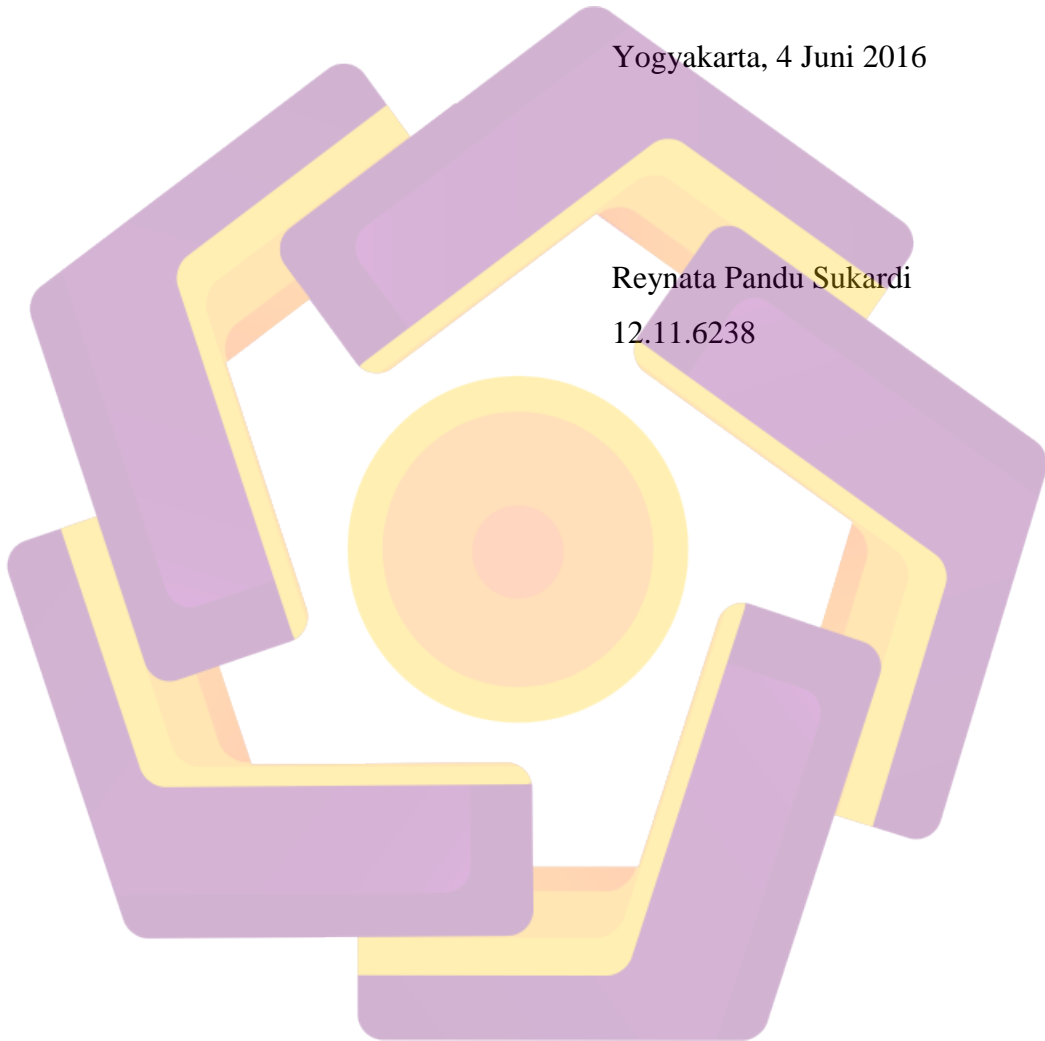


dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan akan selalu penulis harapkan sehingga dapat menjadi lebih bermanfaat bagi penulis serta pihak – pihak yang membutuhkan.

Akhirnya dengan do'a kepada Allah SWT, semoga laporan skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 4 Juni 2016

Reynata Pandu Sukardi  
12.11.6238



## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
INTISARI .....	xvii
ABSTRACT .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Penelitian .....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Metode Analisis .....	4
1.5.3 Metode Perancangan .....	5
1.5.4 Metode <i>Testing</i> .....	5
1.6 Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	9
2.2.1 Pengertian Media .....	9
2.2.2 Pengertian Pembelajaran .....	10

2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.2.3.1 Fungsi Media Pembelajaran .....	13
2.3 Perangkat Lunak .....	13
2.4 Pendidikan Kewarganegaraan .....	15
2.5 Android .....	16
2.5.1 Arsitektur Android .....	16
2.6 Android Studio .....	19
2.7 Java .....	20
2.7.1 Karakteristik Java .....	21
2.8 <i>Android Software Development Kit (SDK)</i> .....	22
2.9 <i>Android Development Tools (ADT)</i> .....	23
2.10 <i>System Development Live Cycle (SDLC)</i> .....	23
2.11 Metode Analisis .....	25
2.12 <i>Unified Modeling Language (UML)</i> .....	26
2.12.1 <i>Use Case Diagram</i> .....	28
2.12.2 <i>Activity Diagram</i> .....	30
2.12.3 <i>Sequence Diagram</i> .....	32
2.12.4 <i>Class Diagram</i> .....	34
2.13 Konsep Basis Data .....	35
2.13.1 <i>Data Base SQLite</i> .....	36
2.14 Konsep Metode Testing .....	37
2.14.1 <i>Black-Box Testing</i> .....	37
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>	<b>40</b>
3.1 Gambaran Umum .....	40
3.2 Analisis Sistem .....	40
3.2.1 Analisis SWOT .....	41
3.2.1.1 Analisis Kekuatan ( <i>Strengths</i> ) .....	41
3.2.1.2 Analisis Kelemahan ( <i>Weaknesses</i> ) .....	41
3.2.1.3 Analisis Peluang ( <i>Opportunities</i> ) .....	42
3.2.1.4 Analisis Ancaman ( <i>Threats</i> ) .....	42
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	43

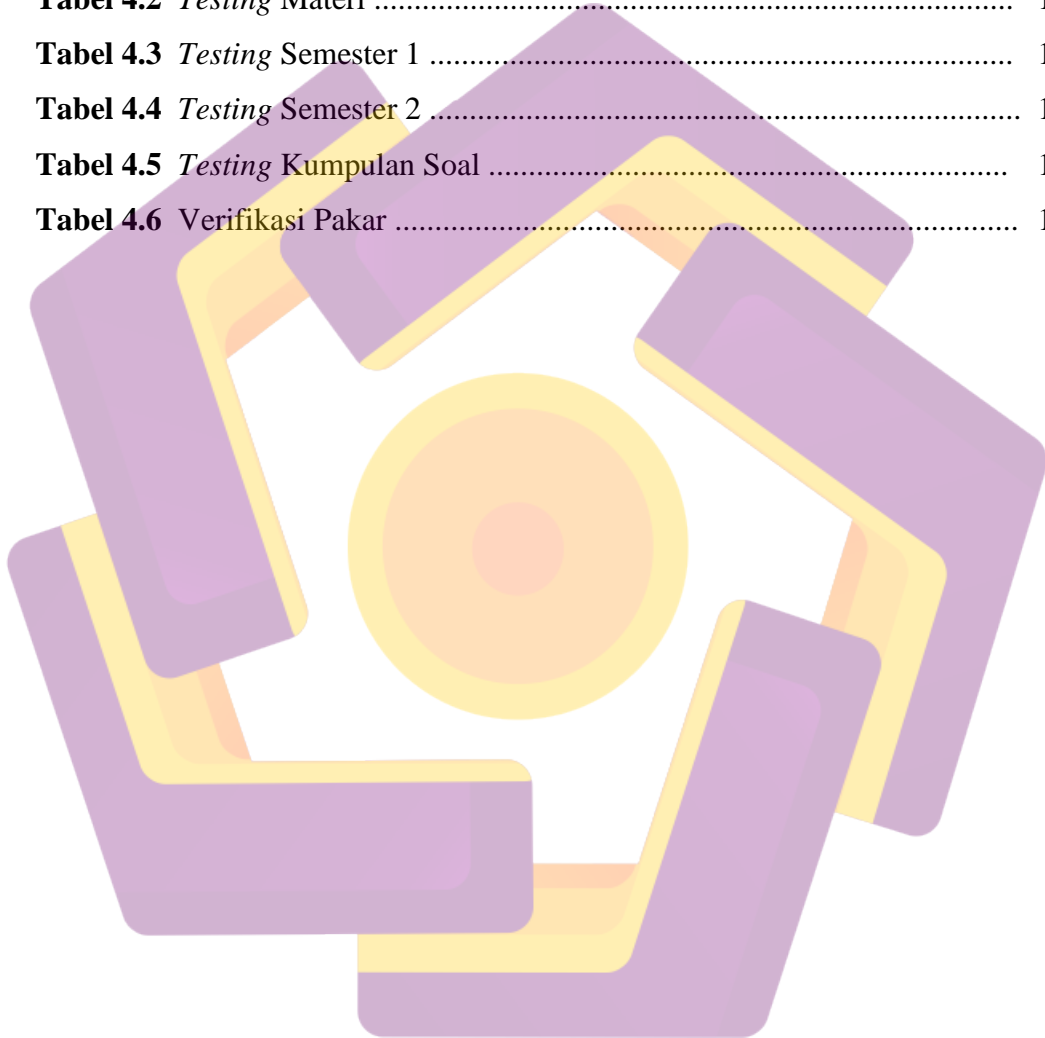
3.2.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	44
3.2.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	44
3.2.2.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras .....	44
3.2.2.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak .....	45
3.2.2.2.3	Kebutuhan Pengguna .....	46
3.3	Perancangan Sistem .....	47
3.3.1	Perancangan UML .....	47
3.3.1.1	<i>Use Case Diagram</i> .....	48
3.3.1.2	<i>Activity Diagram</i> .....	50
3.3.1.3	<i>Squence Diagram</i> .....	59
3.3.1.4	<i>Class Diagram</i> .....	63
3.4	Rancangan Antarmuka .....	63
3.4.1	Halaman Splash Screen .....	64
3.4.2	Halaman Menu Utama .....	64
3.4.3	Halaman Materi .....	65
3.4.4	Halaman Semester .....	66
3.4.5	Halaman Konten .....	67
3.4.6	Halaman Kumpulan Soal .....	68
3.3.7	Halaman Konten Soal .....	69
3.3.8	Halaman Petunjuk .....	70
3.3.9	Halaman Tentang .....	71
	<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
4.1	Implementasi .....	72
4.1.1	Manual Aplikasi .....	72
4.2	Implementasi Program pada <i>Smartphone</i> .....	95
4.2.1	Spesifikasi <i>Smartphone</i> .....	95
4.2.2	Membuat Program Menjadi File <i>.apk</i> .....	95
4.2.3	Instalasi pada <i>Smartphone</i> .....	97
4.3	Pengujian Program .....	100
4.3.1	<i>Black-Box Testing</i> .....	100
4.3.2	Verifikasi Pakar .....	105

4.4 Distribusi .....	106
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>108</b>
5.1 Kesimpulan .....	108
5.2 Saran .....	109
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>111</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1</b> Simbol <i>Use Case Diagram</i> .....	29
<b>Tabel 3.1</b> Analisis SWOT .....	43
<b>Tabel 4.1</b> <i>Testing</i> Halaman Utama .....	100
<b>Tabel 4.2</b> <i>Testing</i> Materi .....	101
<b>Tabel 4.3</b> <i>Testing</i> Semester 1 .....	102
<b>Tabel 4.4</b> <i>Testing</i> Semester 2 .....	103
<b>Tabel 4.5</b> <i>Testing</i> Kumpulan Soal .....	104
<b>Tabel 4.6</b> Verifikasi Pakar .....	105



## DAFTAR GAMBAR

<b>Gambar 2.1</b>	<i>Use Case Diagram</i> .....	30
<b>Gambar 2.2</b>	<i>Activity Diagram</i> .....	32
<b>Gambar 2.3</b>	<i>Sequence Diagram</i> .....	33
<b>Gambar 2.4</b>	<i>Class Diagram</i> .....	35
<b>Gambar 3.1</b>	<i>Use Case Diagram</i> .....	48
<b>Gambar 3.2</b>	<i>Activity Diagram Materi</i> .....	50
<b>Gambar 3.3</b>	<i>Activity Diagram Semester 1</i> .....	50
<b>Gambar 3.4</b>	<i>Activity Diagram Bab 1</i> .....	51
<b>Gambar 3.5</b>	<i>Activity Diagram Bab 2</i> .....	52
<b>Gambar 3.6</b>	<i>Activity Diagram Semester 2</i> .....	52
<b>Gambar 3.7</b>	<i>Activity Diagram Bab 3</i> .....	53
<b>Gambar 3.8</b>	<i>Activity Diagram Bab 4</i> .....	54
<b>Gambar 3.9</b>	<i>Activity Diagram Kumpulan Kuis</i> .....	54
<b>Gambar 3.10</b>	<i>Activity Diagram Kuis Bab 1</i> .....	55
<b>Gambar 3.11</b>	<i>Activity Diagram Kuis Bab 2</i> .....	56
<b>Gambar 3.12</b>	<i>Activity Diagram Kuis Bab 3</i> .....	56
<b>Gambar 3.13</b>	<i>Activity Diagram Kuis Bab 4</i> .....	57
<b>Gambar 3.14</b>	<i>Activity Diagram Petunjuk</i> .....	57
<b>Gambar 3.15</b>	<i>Activity Diagram Tentang</i> .....	58
<b>Gambar 3.16</b>	<i>Activity Diagram Keluar</i> .....	58
<b>Gambar 3.17</b>	<i>Sequence Diagram Materi</i> .....	59
<b>Gambar 3.18</b>	<i>Sequence Diagram Bab 1</i> .....	59
<b>Gambar 3.19</b>	<i>Sequence Diagram Bab 2</i> .....	59
<b>Gambar 3.20</b>	<i>Sequence Diagram Bab 3</i> .....	60
<b>Gambar 3.21</b>	<i>Sequence Diagram Bab 4</i> .....	60
<b>Gambar 3.22</b>	<i>Sequence Diagram Kuis Bab 1</i> .....	60
<b>Gambar 3.23</b>	<i>Sequence Diagram Kuis Bab 2</i> .....	61
<b>Gambar 3.23</b>	<i>Sequence Diagram Kuis Bab 3</i> .....	61
<b>Gambar 3.24</b>	<i>Sequence Diagram Kuis Bab 4</i> .....	61

<b>Gambar 3.25</b> <i>Sequence Diagram</i> Petunjuk.....	62
<b>Gambar 3.26</b> <i>Sequence Diagram</i> Tentang.....	62
<b>Gambar 3.27</b> <i>Sequence Diagram</i> Keluar.....	62
<b>Gambar 3.29</b> <i>Class Diagram</i> .....	63
<b>Gambar 3.30</b> Rancangan <i>Splash Screen</i> .....	64
<b>Gambar 3.31</b> Rancangan Menu Utama .....	65
<b>Gambar 3.32</b> Rancangan Halaman Materi .....	66
<b>Gambar 3.33</b> Rancangan Halaman Semester .....	67
<b>Gambar 3.34</b> Rancangan Halaman Konten .....	68
<b>Gambar 3.35</b> Rancangan Halaman Kumpulan Soal .....	69
<b>Gambar 3.36</b> Rancangan Halaman Konten Soal .....	69
<b>Gambar 3.37</b> Rancangan Halaman Petunjuk .....	70
<b>Gambar 3.38</b> Rancangan Halaman Tentang .....	71
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan <i>Splash Screen</i> .....	72
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan Halaman Utama.....	74
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan Halaman Materi .....	77
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan Halaman Semester 1 .....	79
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan Halaman Konten Materi .....	81
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Halaman Kumpulan Soal .....	82
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan Halaman Konten Soal .....	85
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Hasil .....	90
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan Petunjuk.....	92
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Tentang.....	94
<b>Gambar 4.11</b> Proses Generate APK .....	96
<b>Gambar 4.12</b> Proses Generate APK 2 .....	96
<b>Gambar 4.13</b> Proses Generate APK .....	97
<b>Gambar 4.14</b> Proses Selesai .....	97
<b>Gambar 4.15</b> Lokasi File <i>.apk</i> .....	98
<b>Gambar 4.16</b> Persetujuan Instalasi .....	98



**Gambar 4.17** Proses Instalasi..... 99  
**Gambar 4.18** Selesai Instalasi..... 99  
**Gambar 4.19** Hasil Distribusi Getjar..... 100



## INTISARI

Media merupakan salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang sangat dibutuhkan, mengingat bahwa posisi bukan hanya alat bantu pengajaran, tetapi juga merupakan bagian integral dari pembelajaran. Selain mampu menggantikan pekerjaan guru sebagai penyampai materi, Media juga memiliki potensi unik untuk membantu siswa dalam meningkatkan motivasi belajar tentang pendidikan kewarganegaraan. Oleh karena itu media pembelajaran dapat dianggap sebagai sumber belajar yang dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam meningkatkan kemauan siswa belajar tentang kewarganegaraan.

Langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, yaitu (1) Pengumpulan Data, (2) analisis kebutuhan, (3) desain media pembelajaran, (4) membuat media pembelajaran, (5) uji coba produk, (6) mempublikasikan. Kevalidan media pembelajaran ini akan dilakukan pada subjek ahli materi sehingga dapat disimpulkan bahwa pembuatan media pembelajaran adalah sah dan tidak perlu direvisi.

Dari semua tahapan penelitian yang telah dilakukan, akan ada media pembelajaran berbasis android yang mampu memberikan pembelajaran mengenai pendidikan kewarganegaraan.

**Kata Kunci :** Media, Kewarganegaraan, Pembelajaran Interaktif, Android Studio

## **ABSTRACT**

*Media is one of the components in the learning process is needed, given that the position of not only the media teaching tool, but also an integral part of learning. Besides being able to replace the work of the teacher as a transmitter of materials, media also has the unique potential to assist students in improving teaching and learning motivation civic education. Therefore, learning media can be regarded as a learning resource that can help achieve the goal of civic education in increasing the willingness of students to learn about citizenship.*

*The steps in the manufacture of interactive learning media, namely (1) data collection, (2) analysis of requirements, (3) the design of instructional media, (4) create instructional media, (5) product testing, (6) publish. validity of instructional media will be conducted on the subject matter experts so that it can be concluded that the media making learning is legitimate and does not need to be revised.*

*Of all stages of the research that has been done, there will be media-based learning android capable of providing learning about citizenship education.*

**Keyword:** *Android Studio, Media, Interactive Learning, Citizenship,*

