

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF “AYO
MENGENAL INDONESIA” PADA SD
MUHAMMADIYAH MILIRAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Nur Ahmad Hidayat

12.12.6510

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF “AYO
MENGENAL INDONESIA” PADA SD
MUHAMMADIYAH MILIRAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Nur Ahmad Hidayat

12.12.6510

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF “AYO
MENGENAL INDONESIA” PADA SD
MUHAMMADIYAH MILIRAN
YOGYAKARTA**

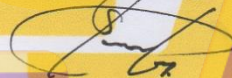
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Ahmad Hidayat

12.12.6510

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 April 2016

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.Kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF “AYO
MENGENAL INDONESIA” PADA SD
MUHAMMADIYAH MILIRAN
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nur Ahmad Hidayat

12.12.6510


telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Erni Seniwati, S.Kom., M.Cs.
NIK. 190302231



Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom.
NIK. 190302185



Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 1 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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 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, 1 September 2016



Nur Ahmad Hidayat

NIM 12.12.6510

PERSEMBAHAN

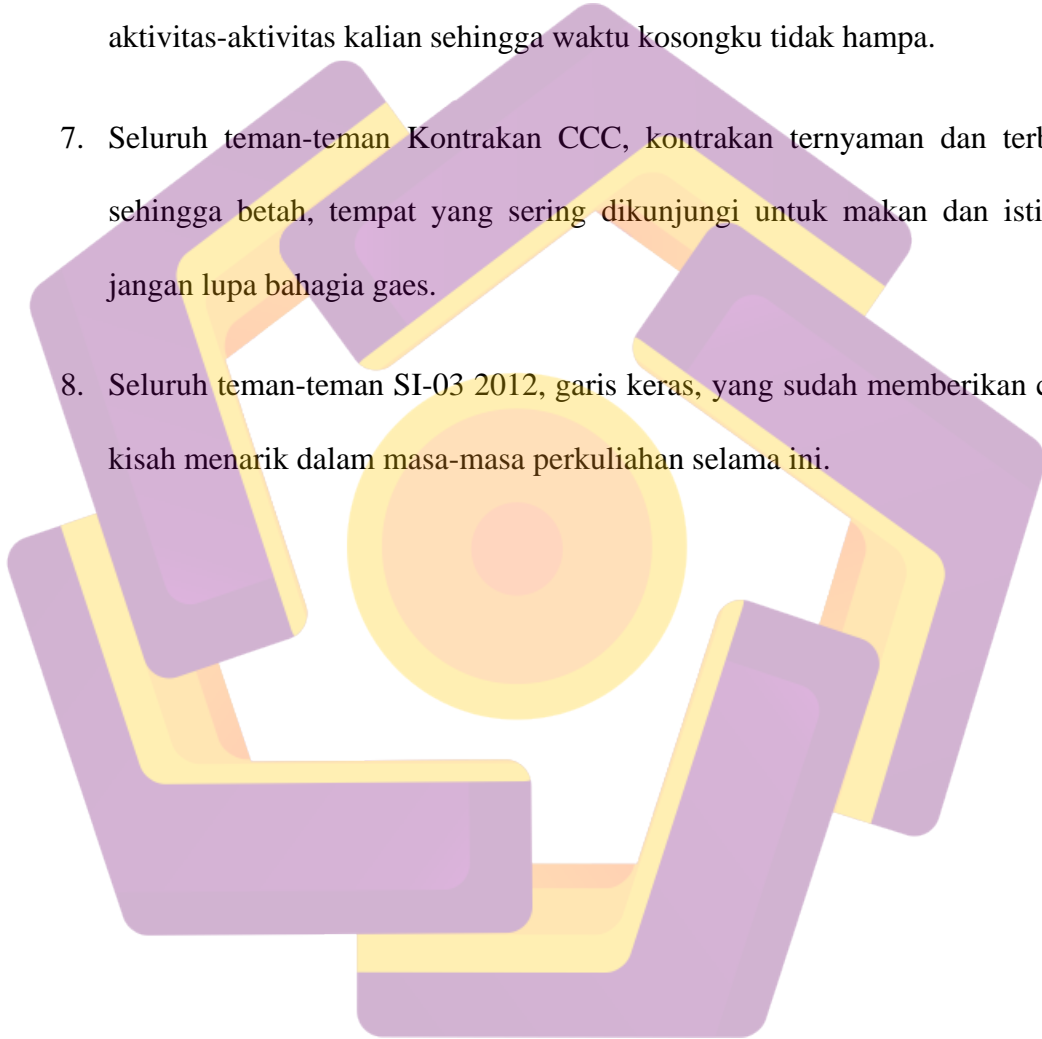
بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. atas segala kelimpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan nikmat sehat, dan rezky, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana. Dan gelar ini aku persembahkan untuk :

Aku persembahkan skripsi ini kepada orang yang sangat kukasihi dan sayangi :

1. Ibu dan Bapak tercinta, Ibu Dra. Tati Suryani dan Bapak Suharto, SH, sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tiada terhingga kupersembahkan skripsi ini untuk mu ibu dan bapak. Terimakasih sudah menghantarkanku sampai ke titik ini, semua ini kuraih demi melihatmu tersenyum ibu bapak.
2. Teruntuk Adikku tercinta Siti Agnisa Aulia. Terimakasih atas selalu canda tawa dirumah yang selalu aku hubungi lewat telepon agar aku bisa berkomunikasi dengan kedua orang tuaku lebih lama.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang senantiasa membimbing dengan penuh kesabaran dan memberikan solusi agar skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Terimakasih untuk keluarga besar ibu dan bapak yang sudah mensupport hingga Skripsi ini selesai.

5. Seluruh teman-teman Keluarga Pelajar dan Mahasiswa Indramayu Yogyakarta terimakasih atas kenyamanan dan pelayanan yang sudah diberikan selama ini.
6. Seluruh Teman-teman LSO Olahraga dan Tim Futsalnya terimakasih atas aktivitas-aktivitas kalian sehingga waktu kosongku tidak hampa.
7. Seluruh teman-teman Kontrakan CCC, kontrakan ternyaman dan terbersih sehingga betah, tempat yang sering dikunjungi untuk makan dan istirahat, jangan lupa bahagia gaes.
8. Seluruh teman-teman SI-03 2012, garis keras, yang sudah memberikan cerita, kisah menarik dalam masa-masa perkuliahan selama ini.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah, sembah sujud serta syukur kepada Allah SWT. atas segala kelimpahan rahmat dan ridho-Nya yang telah memberikan nikmat sehat, dan rezky, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat kelulusan perguruan tinggi Program Studi Strata-1 Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan meraih gelar Sarjana Komputer. Dengan judul skripsi **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF “AYO MENGENAL INDONESIA” PADA SD MUHAMMADIYAH MILIRAN YOGYAKARTA”**

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat dukungan, motivasi, petunjuk serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M. Selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bantuan berupa saran dan masukan dalam penyusunan skripsi.
4. Seluruh keluarga dan kerabat yang selalu mendoakan saya dan terus memberikan motivasi demi kelancaran skripsi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna sehingga penulis sangat mengharapkan saran, masukan, dan koreksi yang bersifat 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, 31 Agustus 2016

Nur Ahmad Hidayat

MOTTO HIDUP

“Janganlah takut untuk melangkah, karena jarak 1000 mil dimulai dengan langkah pertama”

“Kerjakanlah, Wujudkanlah, Raih cita-citamu dengan memulainya dari bekerja, bukan hanya menjadi beban didalam impianmu”



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	viii
MOTTO HIDUP	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
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
1.6.1.1 Metode Observasi	6
1.6.1.2 Metode Wawancara	6
1.6.1.3 Metode Kepustakaan	6
1.6.2 Metode Perancangan.....	6
1.6.3 Testing dan Implementasi	7
1.6.4 Evaluasi.....	7
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10

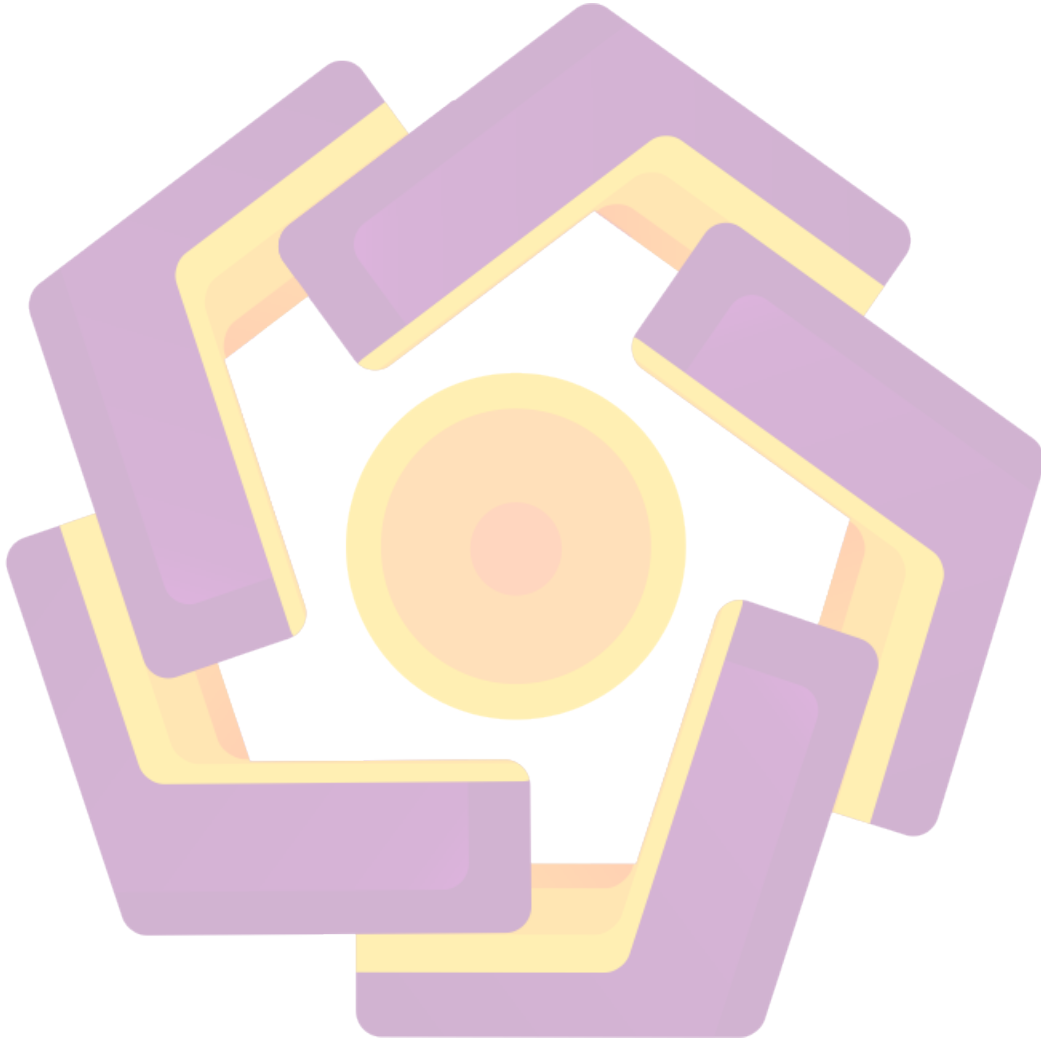
2.1	Tinjauan Pustaka	10
2.1.1	Persamaan	11
2.1.2	Perbedaan.....	11
2.2	Sejarah dan Budaya	11
2.2.1	Deskripsi Sejarah dan Budaya	11
2.2.2	Istilah Kebudayaan	13
2.3	Pendidikan	14
2.3.1	Definisi Pendidikan	14
2.4	Media Pembelajaran	14
2.4.1	Definisi Media Pembelajaran.....	14
2.4.2	Jenis-Jenis Media Pembelajaran	16
2.4.3	Manfaat Media Pembelajaran	17
2.4.4	Posisi Media Pembelajaran.....	18
2.4.5	Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.4.6	Metode Pembelajaran	24
2.4.7	Landasan Penggunaan Media Pembelajaran.....	25
2.4.8	Klasifikasi dan Karakteristik Media Pembelajaran	27
2.5	Multimedia	30
2.5.1	Pengertian Multimedia.....	30
2.5.2	Elemen Multimedia	31
2.5.3	Pengembangan Sistem Multimedia	32
2.5.3.1	Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia	32
2.5.3.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia	33
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		39
3.1	Tinjauan Umum	39
3.1.2	VISI DAN MISI	39
3.2	Mengidentifikasi Masalah	41
3.3	Study Kelayakan.....	42
3.3.1	Kelayakan Teknologi.....	42
3.3.2	Kelayakan Hukum	43
3.3.3	Kelayakan Operasional	43

3.4	Analisis Kebutuhan Sistem.....	44
3.4.1	Kebutuhan Fungsional	44
3.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	45
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (hardware).....	45
3.4.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (software)	46
3.4.2.3	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (brainware).....	46
3.5	Merancang Konsep.....	47
3.6	Merancang Isi	47
3.7	Merancang Naskah	48
3.8	Merancang Grafik.....	52
3.8.1	Tampilan Halaman Intro.....	52
3.8.2	Tampilan Menu Utama	53
3.8.3	Tampilan Sub menu Suku.....	54
3.8.4	Tampilan Sub menu Budaya.....	55
3.8.5	Tampilan Sub menu Prasejarah	56
3.8.6	Tampilan Sub menu Sejarah.....	57
3.8.7	Tampilan Sub menu Lagu Nasional.....	58
3.8.8	Tampilan Sub menu Lagu Daerah	59
3.8.9	Tampilan Sub menu Filosofi Pancasila	59
3.8.10	Tampilan Sub menu Pancasila.....	60
3.8.11	Tampilan Menu Alat Musik.....	60
3.8.12	Tampilan Pahlawan	61
3.8.13	Tampilan Presiden	62
3.8.14	Tampilan Sub menu Kuis Sejarah	63
3.8.15	Tampilan Sub menu Kuis Budaya	64
3.8.16	Tampilan Tentang.....	65
3.8.17	Tampilan Petunjuk.....	65
3.8.18	Tampilan Keluar	66
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		67
4.1	Memproduksi Sistem.....	67
4.1.1	Mengolah Gambar menggunakan Corel Draw X7	67

4.1.2	Membuat dan Mengolah Suara dengan Adobe Audition 1.6.....	68
4.1.3	Menggabungkan Elemen-elemen di Adobe Flash CS6	69
4.1.3.1	Pembuatan Dokumen Baru	69
4.1.3.2	Membuat dan mengimport File ke Adobe Flash CS6	70
4.1.3.3	Pembuatan <i>Background</i>	71
4.1.3.4	Pembuatan Tombol.....	72
4.1.3.5	Penggunaan <i>Action Script</i>	74
4.1.3.6	Penggunaan <i>Action Script</i> pada Menu Utama.....	76
4.1.3.7	Memproduksi Rekaman Narasi	97
4.2	Mengetes Sistem.....	98
4.2.1	Uji Coba Sistem dengan Black Box Testing.....	98
4.3	Menggunakan Sistem	102
BAB V KESIMPULAN.....		106
5.1	Kesimpulan.....	106
5.2	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA.....		108

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	16
Tabel 3.1 Perancangan Naskah	19
Tabel 4.1 Pengujian Black Bok Testing.....	99



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Posisi Media Pembelajaran	18
Gambar 2.2 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran.....	19
Gambar 2.3 Lima Element Multimedia	31
Gambar 2.4 Gambar Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	33
Gambar 2.5 Struktur Linier	34
Gambar 2.6 Struktur Menu	35
Gambar 2.7 Struktur Hieharki.....	36
Gambar 2.8 Struktur Jaringan	37
Gambar 2.9 Struktur Kombinasi	38
Gambar 3.1 SD Muhammadiyah Miliran Yogyakarta.....	41
Gambar 3.2 Struktur Hieharki.....	48
Gambar 3.3 Intro	53
Gambar 3.4 Menu Utama.....	53
Gambar 3.5 Menu pilihan Suku	54
Gambar 3.6 Deskripsi Suku	54
Gambar 3.7 Menu pilihan Adat & Budaya pada setiap provinsi	55
Gambar 3.8 Deskripsi pada Adat & Budaya.....	55
Gambar 3.9 Menu pilihan Prasejarah.....	56
Gambar 3.10 Deskripsi pilihan Lukisan	56
Gambar 3.11 Menu pilihan Sejarah	57
Gambar 3.12 Deskripsi Senjata.....	57
Gambar 3.13 Menu pilihan Lagu-lagu Nasional.....	58
Gambar 3.14 Pilihan Lagu	58
Gambar 3.15 Menu pilihan Lagu-lagu Daerah	59
Gambar 3.16 Menu pilihan Filosofi Pancasila.....	59
Gambar 3.17 Deskripsi Garuda.....	60
Gambar 3.18 Pancasila.....	60
Gambar 3.19 Menu pilihan Alat Musik	61
Gambar 3.20 Deskripsi Alat Musik jawa.....	61
Gambar 3.21 Menu pilihan Pahlawan.....	62
Gambar 3.22 Isi Pahlawan	62
Gambar 3.23 Menu pilihan Presiden.....	63
Gambar 3.24 Biografi Presiden.....	63
Gambar 3.25 Kuis Sejarah	64
Gambar 3.26 Kuis Budaya	64
Gambar 3.27 Skor Soal	65
Gambar 3.28 Tentang si pembuat	65
Gambar 3.29 Petunjuk.....	66

Gambar 3.30 Keluar	66
Gambar 4.1 Bagan Memproduksi Aplikasi	69
Gambar 4.2 Mengolah Gambar menggunakan CorelDraw X7.....	68
Gambar 4.3 Membuat dan Mengolah Suara	69
Gambar 4.4 Pembuatan Dokumen Baru.....	70
Gambar 4.5 Membuat dan Mengimport File ke Adobe Flash	71
Gambar 4.6 Pembuatan Background dan Memasukan Background	72
Gambar 4.7 Pembuatan Tombol	73
Gambar 4.8 Pembuatan Animai Tombol	74
Gambar 4.9 Tombol Mulai dan Pemberian Script	75
Gambar 4.10 Tombol Menu Utama dan Pemberian Script.....	75
Gambar 4.11 Tombol Keluar dan Pemberian Script.....	75
Gambar 4.12 Tombol Volume dan Pemberian Script.....	76
Gambar 4.13 Membuat Sub Menu	77
Gambar 4.14 Pemberian Script di Frame 10.....	77
Gambar 4.15 Pemberian Script di Frame 10.....	78
Gambar 4.16 Pemberian Sript menuju Menu Suku	78
Gambar 4.17 Pemberian Sript menuju Menu Budaya	79
Gambar 4.18 Pemberian Sript menuju isi Menu Budaya.....	80
Gambar 4.19 Pemberian Sript menuju Menu Prasejarah.....	81
Gambar 4.20 Pemberian Sript menuju isi Menu Prasejarah	82
Gambar 4.21 Pemberian Sript menuju Menu Lagu-lagu Nasional.....	83
Gambar 4.22 Pemberian Sript menuju Menu Lagu-lagu Daerah.....	84
Gambar 4.23 Isi Menu Lagu-lagu Nasional.....	84
Gambar 4.24 Pemberian Sript untuk memutarakan Lagu Nasional	86
Gambar 4.25 Pemberian Sript menuju isi Filosofi Pancasila.....	87
Gambar 4.26 Pemberian Script menuju isi Pancasila	88
Gambar 4.27 Pemberian Script menuju isi Alat Musik	90
Gambar 4.28 Pemberian Script menuju isi Pahlawan.....	91
Gambar 4.29 Pemberian Script menuju isi Presiden.....	93
Gambar 4.30 Pemberian Script menuju Soal-soal Kuis Sejarah.....	94
Gambar 4.31 Pemberian Script Soal-soal dan Pembuatan Soal.....	95
Gambar 4.32 Pemberian Script untuk Skor.....	96
Gambar 4.33 Pemberian Script untuk penambahan Skor	96
Gambar 4.34 Pemberian Script untuk menjumlah Skor.....	97
Gambar 4.35 Hasil Nilai Akhir	97
Gambar 4.36 Pembuatan Suara Rekaman untuk Narasi	98
Gambar 4.37 Menggunakan sistem pada object	103
Gambar 4.38 Hasil Wawancara.....	104
Gambar 4.39 Hasil Kuesioner kepada murid	105

INTISARI

Sebagian besar siswa Sekolah Dasar Muhammadiyah Miliran Yogyakarta terutama kelas IV,V,VI masih belum banyak yang mengenal sejarah dan budaya di Indonesia lebih luas lagi, dikarenakan metode pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah Miliran menggunakan pengenalan dengan media gambar (foto atau poster) yang sudah usang.

Hal ini mengingat bahwa anak sekolah dasar masih berada tahap yang masih kecil sekali. Kadangkala, ketika pembelajaran berlangsung, masih ada anak yang tidak fokus memperhatikan guru, dengan metode-metode yang di ajarkan oleh guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah Miliran kurang mendukung dalam proses mengajar yang hanya mengandalkan metode ceramah secara klasikal, guru kurang menggunakan media pendukung dalam proses pengajaran kepada anak sekolah dasar. Metode pembelajaran seperti ini kurang memenuhi prinsip-prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mencoba memberi inovasi baru terhadap pengajaran di Sekolah Dasar Muhammadiyah Miliran, yaitu Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif “Ayo Mengenal Indonesia” Pada SD Muhammadiyah Miliran Yogyakarta. Aplikasi yang dihasilkan berbentuk media flash dimana para siswa bisa menggunakan dan guru bisa lebih menyenangkan dalam hal mengajar dan para siswa pun tidak merasa bosan dan monoton dalam belajar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif “Ayo Mengenal Indonesia” ini telah memenuhi kaidah penelitian dan pengembangan dan efektif dipakai dalam proses pembelajaran bagi siswa SD Muhammadiyah Miliran Yogyakarta.

Kunci : Metode Pembelajaran, Foto atau Poster, Tidak Fokus, Media Flash.

ABSTRACT

Most elementary school students Muhammadiyah Miliran Yogyakarta especially class IV, V, VI still not many know the history and culture in Indonesia, more broadly, because the methods of learning in SD Muhammadiyah Miliran using recognition by media images (photo / poster) already worn.

It is given that primary school children are still very young stage of all. Sometimes, when learning takes place, there are still children who are not the focus of attention of teachers, with the methods taught by a teacher in an elementary school Muhammadiyah Miliran less support in the teaching process that relies only lecture method in the classical style, the teacher is not using the media support in the teaching process to elementary school children. Learning methods like this does not meet the principles of effective learning and less empowering potential students.

Therefore, researchers are keen to try to give new innovations to teaching in an elementary school Muhammadiyah Miliran, namely by developing the Application of Learning "Come to Know Indonesia" For Primary School Children Based Interactive Multimedia Applications Using Macromedia Flash 8. The resulting shaped flash media where students can uses and teachers can be more pleasant in terms of teaching and the students did not feel bored and monotonous in learning. It can be concluded that the product of learning media "Come to Know Indonesia" is in compliance with the rules of research and development and effectively used in the learning process for students of SD Muhammadiyah Yogyakarta Miliran.

Keywords: *Learning Methods, Photo or Posts, Not Fokus, Media Flash.*