

**MEDIA PEMBELAJARAN *INTERAKTIF* SIKLUS HIDROLOGI
BERBASIS *FLASH* UNTUK SEKOLAH DASAR
NEGERI GAMBIRAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Bayu Prasetya

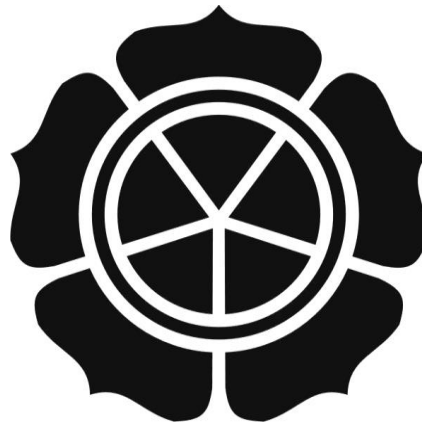
12.11.6143

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**MEDIA PEMBELAJARAN *INTERAKTIF* SIKLUS HIDROLOGI
BERBASIS *FLASH* UNTUK SEKOLAH DASAR
NEGERI GAMBIRAN**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Bayu Prasetya

12.11.6143

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN *INTERAKTIF* SIKLUS HIDROLOGI
BERBASIS *FLASH* UNTUK SEKOLAH DASAR
NEGERI GAMBIRAN**

yang disusun oleh

Bayu Prasetya

12.11.6143

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 26 Mei 2016

Dosen Pembimbing,


Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN *INTERAKTIF* SIKLUS HIDROLOGI
BERBASIS *FLASH* UNTUK SEKOLAH DASAR
NEGERI GAMBIRAN

yang disusun oleh

Bayu Prasctia

12.11.6143

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 April 2016

Susunan Dewan Penguji


Nama Penguji

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Erni Seniwati, M.Cs
NIK. 190302231

Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom
NIK. 190302125

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 30 Mei 2016



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis / 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 26 April 2016



Bayu Prasetya

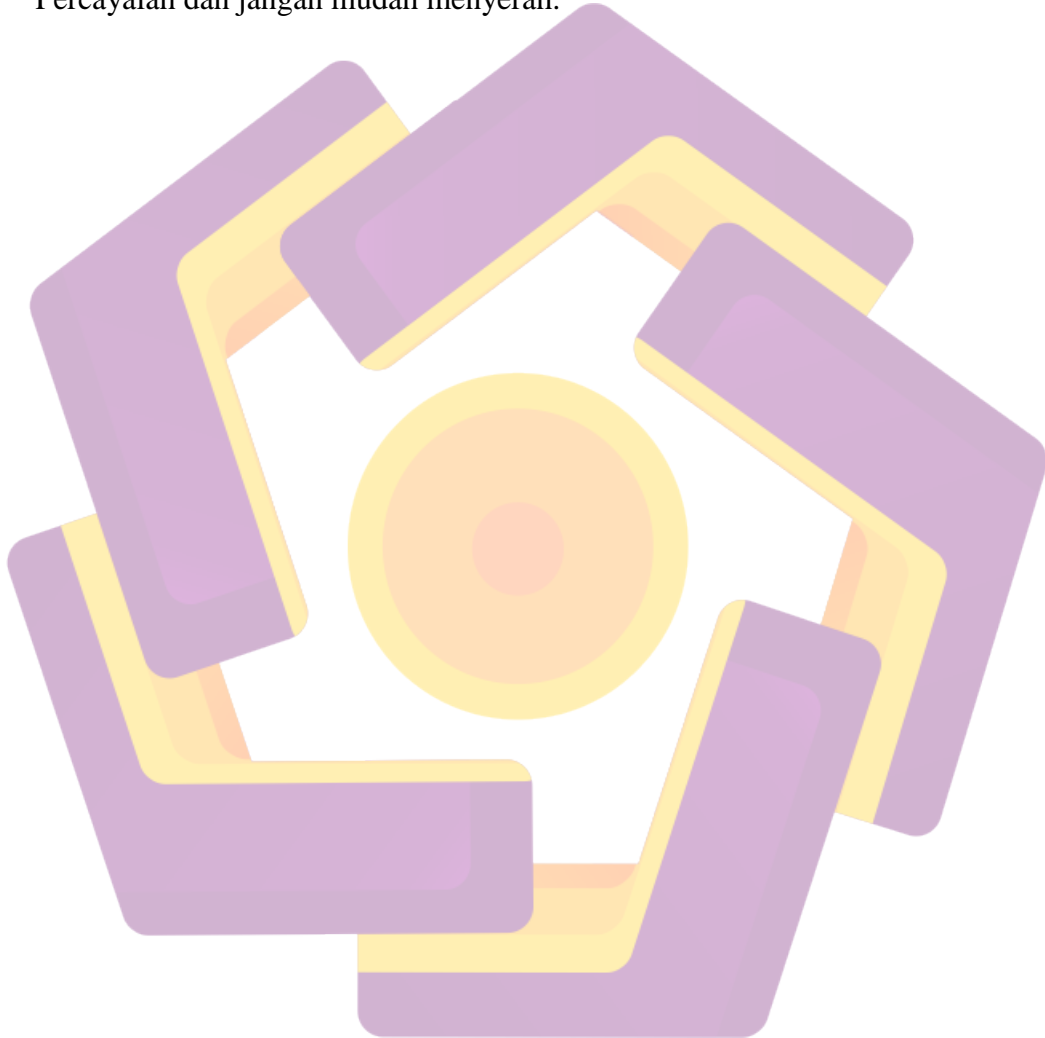
12.11.6143

MOTO

Selalu optimis dan berpikir kritis meskipun berkemampuan minimalis.

Selalu bermimpi meskipun belum bisa merasakan keindahannya.

Percayalah dan jangan mudah menyerah.



PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya Alhamdulillah skripsi ini bisa terselesaikan. Pada kesempatan ini tak lupa penulis ucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan semua nikmatNya sampai saat ini.
2. Kedua orang tua yang telah merawat, mendidik dan banyak hal yang telah dilakukan kepada penulis.
3. Teman dekat saya Ade, Asep, Iqbal, Hanif, Herwin, Sugiyono, Fahmi, Anggi, Efi, Isna, yang telah memberikan semangat, bantuan, serta hal lain yang tidak bisa ditulis satu persatu.
4. Teman-teman kelas 12-S1TI-06 yang telah berjuang berbagi ilmu dan banyak hal.
5. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom yang telah memberikan bimbinganya selama ini.
6. Orang yang selalu memberi semangat dan do'a sampai saat ini dan seterusnya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “ Media Pembelajaran *Interaktif* Siklus Hidrologi berbasis *Flash* untuk Sekolah Dasar Negeri Gambiran ” dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu dan Ayah, saudara dan orang tercinta yang telah memberikan doa, kasih sayang, dan dorongan kepada penulis.

4. Sahabat dan teman-teman kontraan yang saling berbagi dan rasa kekeluargaan yang tinggi.
5. Sahabat dan teman-teman kelas 12-S1TI-06 yang telah berjuang bersama.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penulis, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 19 April 2016
Penulis,

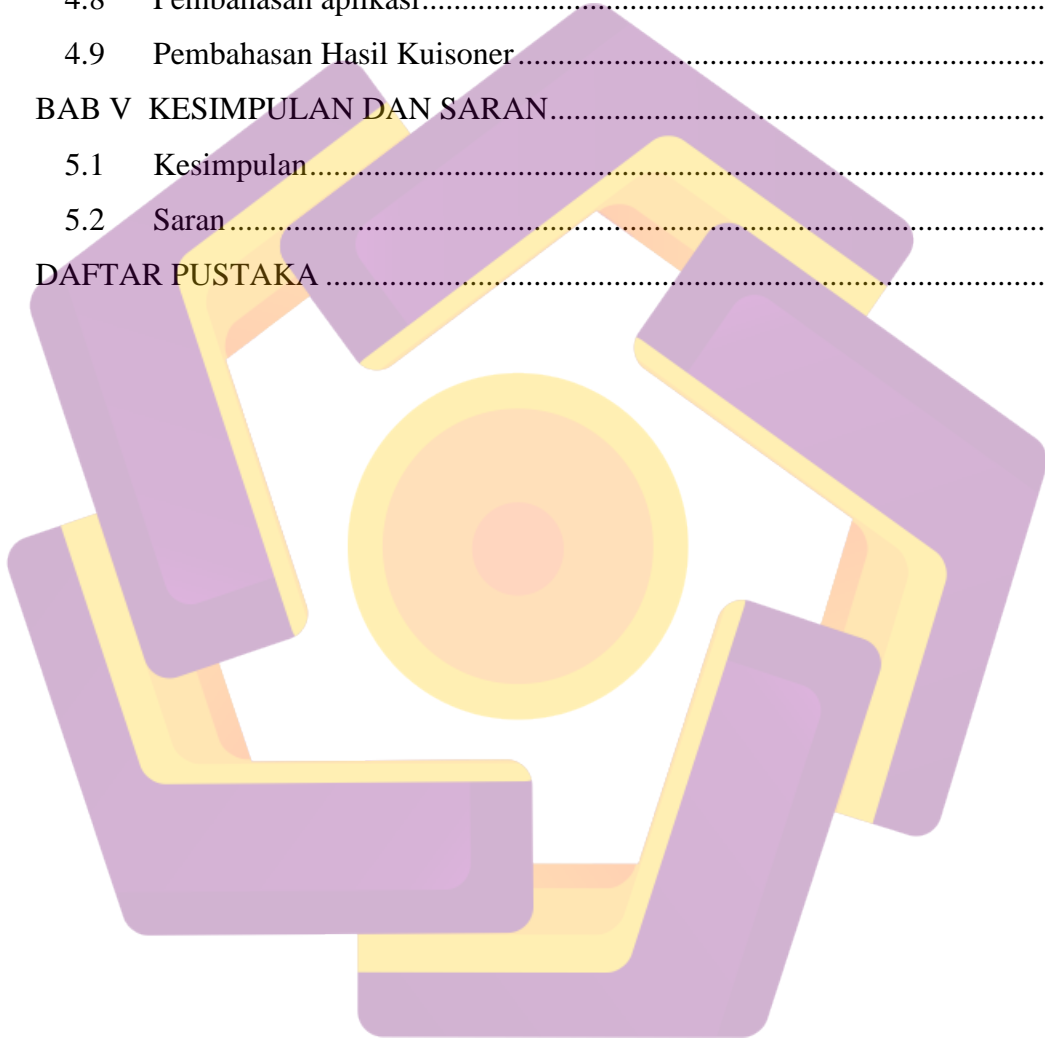
Bayu Prasetya
12.11.6143

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	iv
MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.7 Sistematika Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Pengertian Media	8
2.2.2 Pengertian Pembelajaran.....	9
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.3 Media Pembelajaran Berbasis Komputer	16
2.4 Multimedia <i>Interaktif</i> dalam Pembelajaran	17

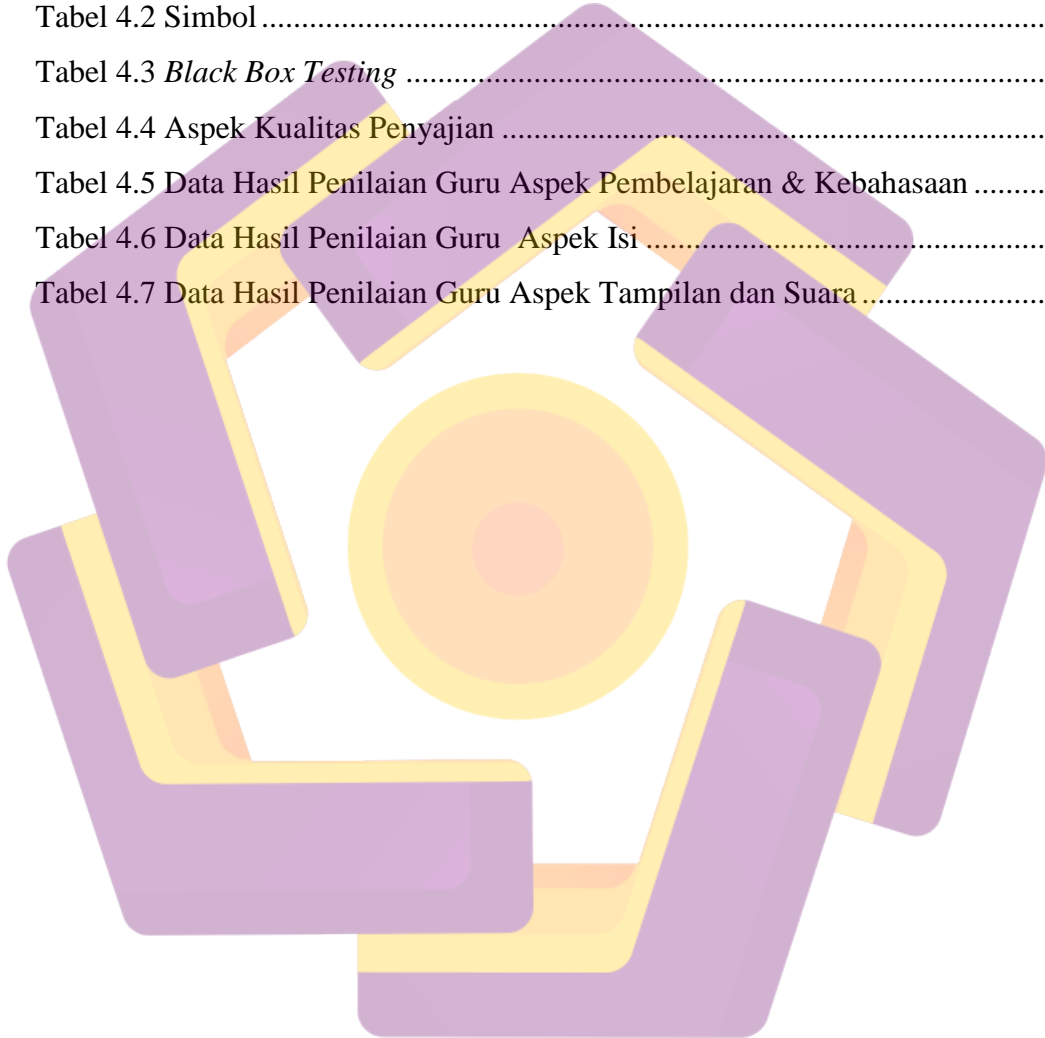
2.4.1	Pengertian Multimedia <i>Interaktif</i>	17
2.4.2	<i>Elemen</i> Multimedia <i>Interaktif</i>	19
2.4.3	Pembuatan Media <i>Interaktif</i>	19
2.5	<i>Flowchart</i>	21
2.6	Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Deskripsi Obyek dan Analisis.....	27
3.1.2	Visi dan Misi.....	28
3.2	Gambaran Sistem Lama	28
3.3	Analisis.....	29
3.3.1	Analisis SWOT	29
3.3.2	Analisis Kebutuhan	31
3.4	Analisis Kelayakan Sistem.....	33
3.4.1	Kelayakan Operasional	33
3.5	Perancangan aplikasi	34
3.5.1	Menentukan <i>Tool</i>	34
3.5.2	Menentukan Media Permainan	35
3.5.3	Rancangan <i>Interface</i>	37
3.5.4	Rancangan <i>Sound</i>	42
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Implementasi	43
4.1.1	Pembuatan Aplikasi	43
4.2	Uji Coba Aplikasi	48
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	49
4.3	Manual program	50
4.3.1	Tampilan <i>Loading</i>	50
4.3.2	Tampilan Menu Utama	50
4.3.3	Tampilan Materi.....	51
4.3.4	Tampilan Simulasi	51
4.3.5	Tampilan Kuis.....	52

4.3.6	Tampilan Menu Exit	53
4.4	Manual Instalasi	54
4.5	Pemeliharaan Sistem	54
4.6	Pemeliharaan Perangkat Keras	55
4.7	Pemeliharaan <i>Program</i> Aplikasi	55
4.8	Pembahasan aplikasi.....	56
4.9	Pembahasan Hasil Kuisoner	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		61
5.1	Kesimpulan.....	61
5.2	Saran	62
DAFTAR PUSTAKA		63



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	23
Tabel 3.1 Analisis SWOT	30
Tabel 3.2 Rancangan <i>Sound</i>	42
Tabel 4.1 Aset Aplikasi	44
Tabel 4.2 Simbol	45
Tabel 4.3 <i>Black Box Testing</i>	49
Tabel 4.4 Aspek Kualitas Penyajian	58
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Pembelajaran & Kebahasaan	58
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Isi	59
Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Tampilan dan Suara	59



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	13
Gambar 2.2 Interaktivitas Sebagai Pusat Aplikasi Multimedia	19
Gambar 2.3 Interface Adobe Flash CS5	24
Gambar 2.4 Interface Adobe Photoshop CS5	25
Gambar 2.5 Interface Adobe Audition CS5.....	26
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> aplikasi.....	37
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Intro	38
Gambar 3.4 Menu Utama.....	38
Gambar 3.5 Tampilan Materi 1	39
Gambar 3. 6 Tampilan Materi 2.....	39
Gambar 3.7 Rancangan Simulasi	40
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Awal Kuis.....	40
Gambar 3.9 Rancangan skor kuis.....	41
Gambar 3.10 Rancangan Menu Exit	41
Gambar 4.1 Pembuatan Animasi Awan	48
Gambar 4.2 Memilih Suara.....	48
Gambar 4.3 loading.....	50
Gambar 4.4 Menu Utama.....	51
Gambar 4.5 Materi 1	51
Gambar 4.6 Materi 2	51
Gambar 4.7 Simulasi.....	52
Gambar 4.8 Tampilan memulai kuis.....	52
Gambar 4.9 Tampilan Soal	53
Gambar 4.10 Tampilan Hasil Akhir.....	53
Gambar 4.11 Tampilan Menu Exit.....	53
Gambar 4.12 Diagram Penilaian Aplikasi	60

INTISARI

Siklus Hidrologi adalah sirkulasi air dari laut ke atmosfer melalui penguapan, kemudian jatuh ke permukaan bumi sebagai hujan, mengalir di atas permukaan dan didalam tanah sebagai sungai yang menuju ke laut. Pembelajaran dengan hanya melihat gambar tentang proses siklus hidrologi itu dirasa belum memuaskan jika belum ada contoh yang nyata.

Beberapa siswa-siswi sekolah dasar Gambiran kesulitan untuk membayangkan bagaimana proses siklus hidrologi yang nyata berlangsung. hanya melihat gambar diam saja itu belum cukup untuk menjelaskan proses siklus hidrologi.

Peneliti akan membuat media pembelajaran *interaktif* untuk menggambarkan proses terjadinya siklus hidrologi. Dengan adanya media pembelajaran ini peneliti berharap siswa-siswi sekolah dasar bisa memahami proses terjadinya siklus hidrologi dengan jelas dan mempermudah guru menjelaskan kepada muridnya.

Kata Kunci : Media pembelajaran, proses siklus hidrologi, *interaktif*



ABSTRACT

Cycle Hydrology is the circulation of water from the ocean to the atmosphere through evaporation , then falls to the surface of the earth as rain , flowing over the surface and in the soil as the river leading to laut. Learning by just looking at the picture on the hirologi cycle processes are still not satisfactory if there is no example that real.

Some elementary school students Gambiran difficult to imagine how the hydrological cycle and real progress. only see stills alone was not enough to explain the process of the hydrological cycle.

Researchers will create an interactive learning media to describe the process of the hydrological cycle . Given this learning media researchers hope primary school students could understand the process of the hydrological cycle with clear and facilitate the teacher explained to his students.

Keywords : *Learning Media , the hydrological cycle, interaktif*

