

**MEDIA PEMBELAJARAN EKOSISTEM ALAM MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS
BELAJAR PADA SISWA SD NEGERI
MINOMARTANI 1**

SKRIPSI



disusun oleh

Hanif Hairul Mudzakkir

12.11.6127

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**MEDIA PEMBELAJARAN EKOSISTEM ALAM MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS
BELAJAR PADA SISWA SD NEGERI
MINOMARTANI 1**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Teknik Informatika



disusun oleh

Hanif Hairul Mudzakkir

12.11.6127

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN EKOSISTEM ALAM MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS
BELAJAR PADA SISWA SD NEGERI
MINOMARTANI 1**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanif Hairul Mudzakkir

12.11.6127

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 23 November 2015

Dosen Pembimbing,

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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN EKOSISTEM ALAM MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS
BELAJAR PADA SISWA SD NEGERI
MINOMARTANI 1**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hanif Hairul Mudzakkir

12.11.6127

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Februari 2017

Susunan Dewan Penguji

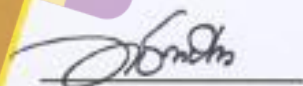
Nama Penguji

Robert marco, MT.
NIK. 190302228

Joko Dwi Santoso, M.kom.
NIK. 190302181

Windha Mega Pradnya D, M.Kom.
NIK. 190302185

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 08 Maret 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, 08 Maret 2017



Hanif Hairul Mudzakkir

NIM. 12.11.6127

MOTTO

Lebih baik terlambat dari pada tidak wisuda sama sekali.

Otak sedikit kalau berbicara lagaknya setinggi langit.



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 dota saya Bayu, Epi, Isna, Ery, Bagus, Fahmi, Anggi, dan Teman teman kontrakan minomartani, 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 bimbingannya selama ini.
6. Kakak saya Irfaul aulia yahya, adik saya Rahmania Fajrini dan juga Keponakan saya Adam athafariz shakeil.

KATA PENGANTAR

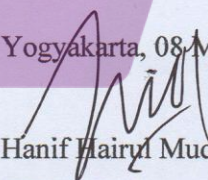
Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan yang baik serta menjadi motivasi bagi penulis.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Informatika fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta guna memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul "Media Pembelajaran Ekosistem Alam Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Kualitas Belajar Pada Siswa SD Negeri Minomartani 1" dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku Rektor Universitas 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.

Yogyakarta, 08 Maret 2017


Hanif Hairul Mudzakkir

12.11.6127

DAFTAR ISI

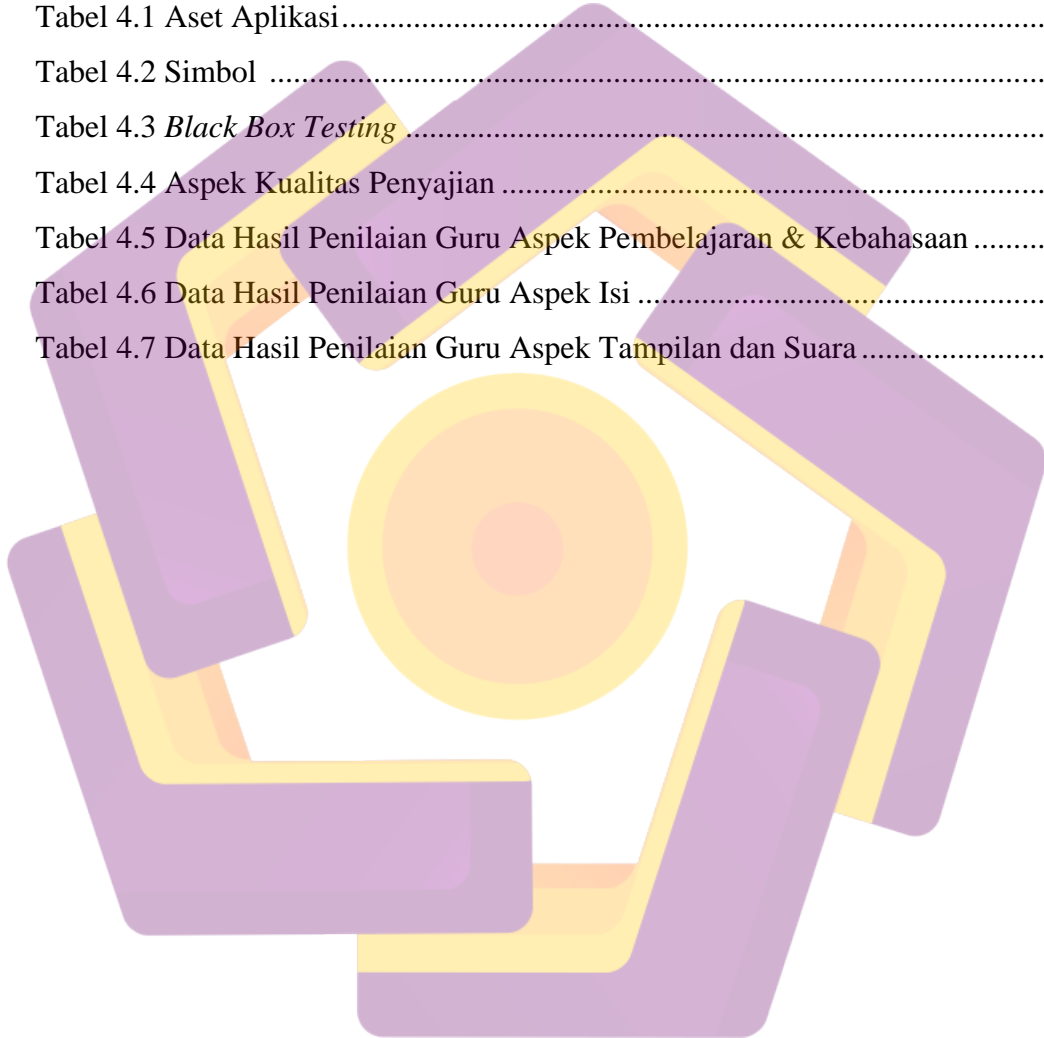
JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 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
2.1.1 Persamaan Aplikasi.....	7
2.1.2 Perbedaan Aplikasi	8
2.2 Dasar Teori.....	8

2.2.1	Pengertian Media	8
2.2.2	Pengertian Pembelajaran.....	9
2.2.3	Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.2.4	Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran	11
2.2.5	Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.2.6	Manfaat Media Pembelajaran	14
2.3	Media Pembelajaran Berbasis Komputer.....	16
2.4	Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	17
2.4.1	Pengertian Multimedia Interaktif.....	17
2.4.2	Elemen Multimedia Interaktif.....	19
2.4.3	Pembuatan Media Interaktif.....	20
2.5	Struktur navigasi	22
2.6	<i>Flowchart</i>	22
2.7	Pengenalan Perangkat Lunak yang Digunakan.....	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		28
3.1	Tinjauan Umum	28
3.1.1	Deskripsi Obyek dan Analisis.....	28
3.1.2	Visi dan Misi.....	29
3.2	Gambaran Sistem Lama	29
3.3	Analisis.....	30
3.3.1	Analisis SWOT	30
3.3.2	Analisis Kebutuhan	35
3.4	Analisis Kelayakan sistem	37
3.4.1	Kelayakan Operasional	37
3.4.2	Kelayakan Teknologi	37
3.4.3	Kelayakan Hukum.....	38
3.5	Perancangan Media Interkatif	38
3.5.1	Menentukan <i>Genre</i> Media	38
3.5.2	Menentukan <i>Tool</i>	38
3.5.3	Menentukan Alur Media Interaktif	39

3.5.4	Rancangan <i>Interface</i>	41
3.5.5	Rancangan <i>Sound</i>	47
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		48
4.1	Implementasi.....	48
4.1.1	Pembuatan Aplikasi	48
4.2	Uji Coba Aplikasi.....	54
4.2.1	<i>Black Box Testing</i>	55
4.3	Manual program.....	56
4.3.1	Tampilan <i>Loading</i>	56
4.3.2	Tampilan Menu Utama.....	57
4.3.3	Tampilan Materi.....	57
4.3.4	Tampilan Gambar	58
4.3.5	Tampilan Kuis.....	59
4.3.6	Tampilan Menu <i>Exit</i>	59
4.4	<i>Manual Instalasi</i>	60
4.5	Pemeliharaan Sistem.....	61
4.6	Pemeliharaan Perangkat Keras.....	61
4.7	Pemeliharaan Program Aplikasi.....	62
4.8	Pembahasan Aplikasi	62
4.9	Pembahasan Hasil Kuisoner.....	63
BAB V PENUTUP.....		67
5.1	Kesimpulan	67
5.2	Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA		69
LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	24
Tabel 3.1 Strategi Analisis SWOT	32
Tabel 3.3 Rancangan <i>Sound</i>	47
Tabel 4.1 Aset Aplikasi	49
Tabel 4.2 Simbol	51
Tabel 4.3 <i>Black Box Testing</i>	55
Tabel 4.4 Aspek Kualitas Penyajian	64
Tabel 4.5 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Pembelajaran & Kebahasaan	64
Tabel 4.6 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Isi	65
Tabel 4.7 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Tampilan dan Suara	65



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	13
Gambar 2.2 Interaktivitas Sebagai Pusat Aplikasi Multimedia	19
Gambar 2.3 <i>Interface</i> Adobe Flash CS6	25
Gambar 2.4 <i>Interface</i> Adobe Photoshop CS5	26
Gambar 2.5 <i>Interface</i> Adobe Audition CS6.....	27
Gambar 3.1 Struktur Navigasi Hirarki	40
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	41
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Intro	42
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	42
Gambar 3.5 Rancangan Menu Materi 1	43
Gambar 3.6 Rancangan Isi Materi 1	43
Gambar 3.7 Rancangan Menu Materi 2	44
Gambar 3.8 Rancangan Isi Materi 2	44
Gambar 3.9 Rancangan Menu Gambar	45
Gambar 3.10 Rancangan Awal Kuis.....	45
Gambar 3.11 Rancangan Akhir Kuis	46
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Menu Exit.....	46
Gambar 4.1 Pembuatan Animasi Awan.....	53
Gambar 4.2 Memilih Suara	54
Gambar 4.3 <i>Loading</i>	57
Gambar 4.4 Menu Utama.....	57
Gambar 4.5 Materi 1	58
Gambar 4.6 Materi 2	58
Gambar 4.7 Menu Gambar.....	58
Gambar 4.8 Tampilan Memulai Kuis.....	59
Gambar 4. 9 Tampilan Kuis	59
Gambar 4. 10 Tampilan Hasil Akhir.....	59
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Exit.....	60
Gambar 4. 12 Diagram Penilaian Aplikasi	66

INTISARI

Pembelajaran dengan hanya melihat gambar tentang ekosistem alam itu dirasa belum memuaskan jika belum ada contoh yang nyata. Seperti yang dikatakan kepala sekolah SD Negeri Minomartani 1 mata pelajaran tentang ilmu pengetahuan alam khususnya ekosistem alam dirasa cukup sulit dipahami dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Beberapa siswa-siswi sekolah dasar belum bisa membayangkan bagaimana ekosistem alam yang nyata berlangsung.

Metode yang digunakan adalah wawancara, studi pustaka, observasi, perancangan, analisis. *Tool* yang digunakan adalah Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS5, Adobe Audition CS6.

Berdasarkan hasil uji coba pengguna dengan menggunakan metode kuesioner yang diisi oleh guru IPA dan 20 siswa-siswi kelas 4 SDN Minomartani 1, seluruh aspek penilaian baik dari guru IPA maupun siswa, semuanya berkisar pada > 80% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian aplikasi yang telah dirancang dan dibuat dinyatakan layak untuk digunakan.

Kata Kunci: SD, Perancangan, Adobe, Metode, Minomartani

ABSTRACT

Learning to just look at pictures of natural ecosystems that are still not satisfactory if there is no real example. As the principal of SD Negeri Minomartani 1 subjects of science, especially the natural ecosystems are considered difficult to understand compared to other subjects. Some elementary school students could not imagine how ecosystems that real progress.

The methods used were interviews, literature study, observation, design, analysis. Tool use is Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS5, Adobe Audition CS6.

Based on the trial results by using questionnaires filled out by science teachers and 20 students of class 4 SDN Minomartani 1, all aspects of assessment from both science teachers and students, everything revolves around the > 80% with a very good category. Thus the applications that have been designed and manufactured declared fit for use.

Keywords: *SD, Design, Adobe, Methods, Minomartani*

