

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF KURIKULUM 2013 UNTUK
KELAS 4 SD DI SD NEGERI 01 NANGA SEMANGUT
KAPUAS HULU KALIMANTAN BARAT**

SKRIPSI



disusun oleh

M. Wahyu Tri Hardiyanto

11.11.5264

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

2015

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF KURIKULUM 2013 UNTUK
KELAS 4 SD DI SD NEGERI 01 NANGA SEMANGUT
KAPUAS HULU KALIMANTAN BARAT**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana T1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

M. Wahyu Tri Hardiyanto

11.11.5264

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

2015

PERSETUJUAN

PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF KURIKULUM 2013 UNTUK

KELAS 4 SD DI SD NEGERI 01 NANGA SEMANGUT

KAPUAS HULU KALIMANTAN BARAT

yang disusun oleh

M. Wahyu Tri Hardiyanto

11.11.5264

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 3 juni 2015

Dosen Pembimbing

Armadyah Amborowati, S.Kom. M. Eng.

NIK. 190302063

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF KURIKULUM 2013 UNTUK
KELAS 4 SD DI SD NEGERI 01 NANGA SEMANGUT
KAPUAS HULU KALIMANTAN BARAT**

yang disusun oleh

M. Wahyu Tri Hardiyanto

11.11.5264

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215

Armadvah Amborowati, S.kom, M. Eng.
NIK. 190302063

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

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 juni 2015



KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 30 juni 2015



M. Wahyu Tri Hardiyanto

NIM. 11.11.5264

MOTTO

“be your self”

“jika kau tidak bisa membuktikan sesuatu kepada orang lain, buktikanlah kepada dan untuk dirimu sendiri”

“live for tomorrow”



PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, syukur yang tak terhingga atas karunia Allah kepada hamba-Nya. Skripsi ini kupersembahkan untuk mereka yang telah berjasa dan menginspirasi hidupku.

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan saya untuk dapat hidup hingga saat ini.
- ❖ Ibunda dan ayahanda tercinta yang sudah memberikan segenap tenaga, doa dan apapun yang telah beliau berikan dengan tanpa pamrih sama sekali.
- ❖ Mbak – mbak tercinta yang selalu memberikan nasihat dan dorongan yang membuat semangat semakin membara.
- ❖ Keluarga besar Revo technozone yang telah berkontribusi dalam segala hal terutama wifi gratis, pinjaman modem dan motivasinya.
- ❖ all member kost galak
- ❖ semua sahabat yang telah berbagi ilmu dan memberikan motivasi
- ❖ kelas 11-S1Ti-09 yang telah berjuang bersama selama 4 tahun.

KATA PENGANTAR

Segala puja dan puji syukur senantiasa saya panjatkan kepada Allah SWT. Tuhan Yang Maha Esa pengayom segenap alam yang telah memberikan rahmat serta hidayah-Nya sehingga dalam penulisan skripsi ini saya tidak mengalami kendala yang berarti hingga terselesaikannya skripsi yang saya beri judul “perancangan media interaktif kurikulum 2013 untuk kelas 4 SD di SD Negeri 01 Nanga Semangut Kabupaten Hulu Kalimantan Barat”.

Pada kesempatan ini, dalam penulisan skripsi ini saya mendapatkan banyak bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu dari hati yang terdalam saya juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih saya kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan kepada saya baik itu berupa dukungan moral maupun dukungan materil. Teman-teman seperjuangan yang juga selalu memberikan motivasi baik berupa sharing pendapat, motivasi dan hal-hal lainnya dalam rangka pembuatan skripsi ini.

Pihak-pihak terkait lainnya yang juga turut serta membantu saya dalam pembuatan skripsi ini. Saya sangat menyadari tidak ada manusia yang sempurna begitu juga dalam penulisan skripsi ini, apabila nantinya terdapat kekurangan, kesalahan dalam skripsi ini, saya selaku penulis sangat berharap kepada seluruh pihak agar dapat memberikan kritik dan juga saran seperlunya.

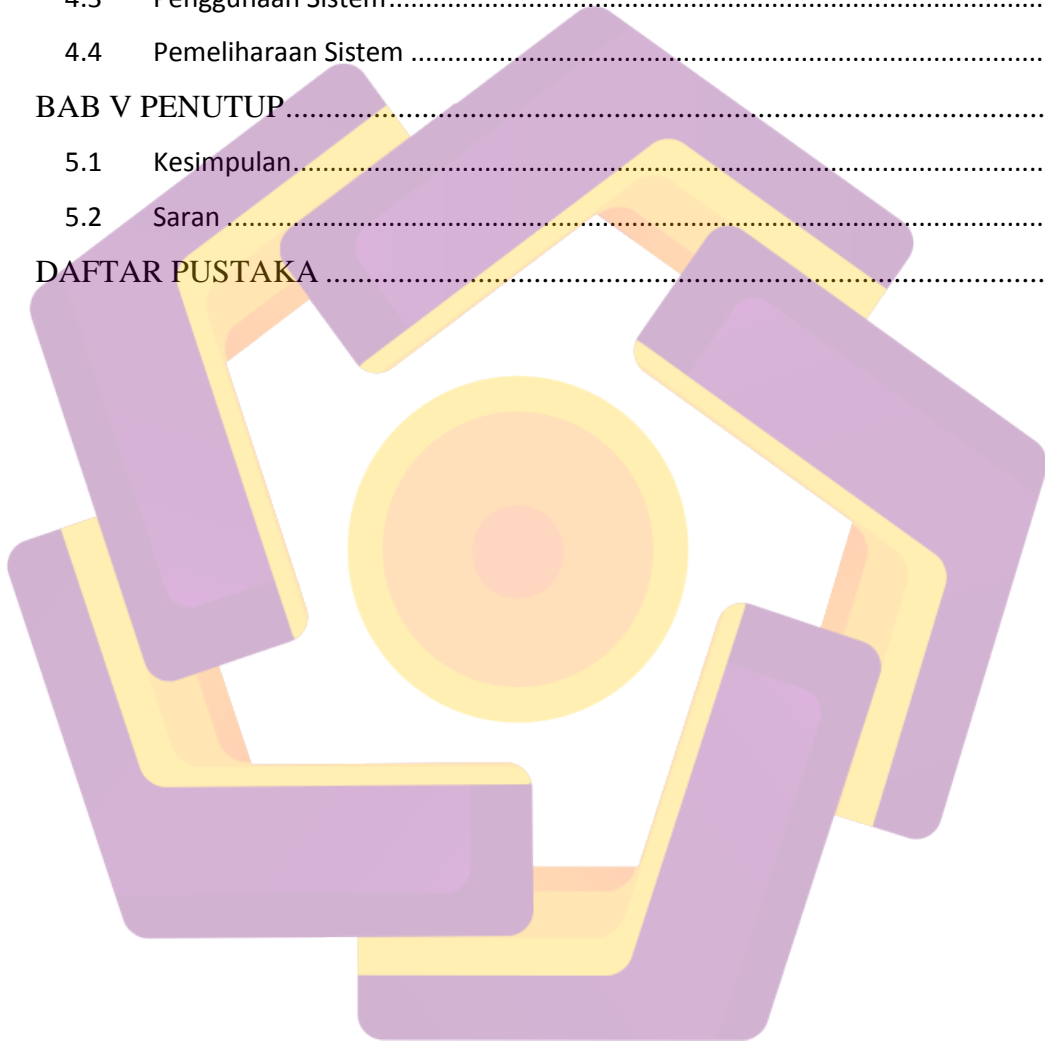
Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat dan bahan pembelajaran kepada kita semua.

DAFTAR ISI

SKRIPSI.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah.....	4
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Metode Penelitian.....	6
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	6
1.7 Sistematika Penulisan Laporan.....	7
BAB II LANDASAN TEORI.....	8
2.1 Tinjauan Pustaka.....	8
2.2 Kurikulum 2013.....	11
2.3 Media.....	13
2.3.1 Jenis-jenis media.....	14
2.4 Media Interaktif.....	15

2.5	Multimedia.....	17
2.4.1	Pemanfaatan Aplikasi Multimedia dalam Bidang Pendidikan.	19
2.6	Struktur Aplikasi Multimedia	20
2.6	Siklus Pengembangan Multimedia.....	24
2.7	Komponen Multimedia	28
2.8	Pengertian Pembelajaran.....	30
2.9	Media Pembelajaran.....	31
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		33
3.1	Tinjauan Umum.....	33
3.1.1	Gambaran Umum SDN Negeri 01 nanga semangut.....	33
3.1.2	Profil Sekolah	33
3.1.3	Visi.....	34
3.1.4	Misi.....	35
3.1.5	Tujuan (selama 5 – 6 tahun ke depan).....	35
3.1.6	Struktur Organisasi.....	37
3.2	Analisis kebutuhan Sistem	38
3.2.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	38
3.2.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	38
3.3	Analisis Kelayakan	40
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknologi	40
3.3.2	Analisis Kelayakan Operasional.....	40
3.4	Perancangan Sistem.....	40
3.4.1	Pendefinisian Masalah	41
3.4.2	Merancang Konsep	41
3.4.3	Merancang Isi.....	42
3.4.4	Merancang Naskah	44
3.4.5	Merancang Grafik.....	51
3.4.6	Tatap Antar Muka	56
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		57
4.1	Memproduksi Sistem	57
4.1.1	Pembuatan Media Interaktif.....	57

4.1.2 Implementasi Pembahasan Tampilan.....	74
4.2 Pengujian	78
4.2.1 Ruang Lingkup Penguji	78
4.2.2 Hasil Pengujian.....	79
4.2.3 Kesimpulan Hasil Pengujian	80
4.3 Penggunaan Sistem.....	80
4.4 Pemeliharaan Sistem	81
BAB V PENUTUP.....	84
5.1 Kesimpulan.....	84
5.2 Saran	84
DAFTAR PUSTAKA	xvii



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Pustaka	9
Tabel 2.2 Siklus multimedia	25
Table 3.1 kebutuhan perangkat keras	38
Tabel 3.2 kebutuhan perangkat lunak	39
Table 3.3 Perancangan Naskah	43
Tabel 3.4 Material Collecting	49
Tabel 3.5 Rancangan Audio	50
Tabel 4.1 perangkat keras penguji	79
Table 4.2 perangkat lunak penguji	79
Tabel 4.3 hasil pengujian	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	21
Gambar 2.2 Struktur Menu	22
Gambar 2.3 Struktur Hirarki	22
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	23
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	24
Gambar 2.6 Siklus multimedia	25
Gambar 3.1 Struktur organisasi.....	37
Gambar 3.2 Rancangan isi	42
Gambar 3.2 Rancangan intro	51
Gambar 3.3 Rancangan menu utama	52
Gambar 3.4 Rancangan daftar isi subtema	53
Gambar 3.6 Rancangan tampilan materi yang dipilih	54
Gambar 3.7 Rancangan tampilan telah menyelesaikan sub materi	55
Gambar 4.1 Tampilan awal adobe flash professional	58
Gambar 4.2 Membuat ukuran media interaktif	58
Gambar 4.3 Tampilan ruang kerja	59
Gambar 4.4 Actionscript tombol mata pelajaran	59
Gambar 4.5 Actionscript tombol keluar aplikasi	59
Gambar 4.6 Actionscript kembali ke menu utama	60
Gambar 4.7 Actionscript load movie	60
Gambar 4.8 Actionscript memanggil scene	60
Gambar 4.9 Scene menu utama	60
Gambar 4.10 Scene Bahasa Indonesia	61
Gambar 4.11 Scene Matematika	61
Gambar 4.12 Scene IPA	61
Gambar 4.13 Scene IPS	62

Gambar 4.14 Scene PPKN	62
Gambar 4.15 Pilihan publish	63
Gambar 4.16 Hasil exe	63
Gambar 4.17 Ruang kerja photoshop	64
Gambar 4.18 Karakter pao pao	64
Gambar 4.19 Sebelum editing	65
Gambar 4.20 Sesudah editing	65
Gambar 4.21 Importing file psd	66
Gambar 4.22 Memilih layer	66
Gambar 4.23 Hasil importing	67
Gambar 4.24 Tampilan soundbooth	68
Gambar 4.25 Tombol rekam	68
Gambar 4.26 Tampilan rekam	68
Gambar 4.27 Hasil rekaman	69
Gambar 4.28 Importing	69
Gambar 4.29 Memilih file	70
Gambar 4.30 Hasil importing	70
Gambar 4.31 Tampilan adobe premiere pro	71
Gambar 4.32 Exporting	71
Gambar 4.33 Exporting setting	72
Gambar 4.34 Hasil exporting	72
Gambar 4.35 Importing video	73
Gambar 4.36 Skinning video	73
Gambar 4.37 Tampilan intro	74
Gambar 4.38 Tampilan menu awal	74
Gambar 4.39 Tampilan daftar isi	75
Gambar 4.40 Tampilan materi yang di pilih Matematika	75
Gambar 4.41 Tampilan materi yang di pilih Bahasa Indonesia	76

Gambar 4.42 Tampilan materi yang di pilih IPA	76
Gambar 4.43 Tampilan materi yang di pilih IPS	77
Gambar 4.44 Tampilan materi yang di pilih PPKN	77
Gambabr 4.45 Tampilan keluar	78



INTISARI

Dengan dikeluarkannya kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, para guru dan murid harus menyesuaikan diri dengan kurikulum ini. Walaupun sudah ada pelatihan untuk para guru namun mempersiapkan materi secara matang untuk para murid terbilang sulit karena dengan waktu 1 bulan semua materi harus siap. Terlebih untuk murid kelas 4 SD, karena pemahaman mereka tidak bisa menggunakan pendekatan secara teori tetapi dengan menggunakan hal yang asing namun menyenangkan. Dengan permasalahan tersebut maka dibuat media interaktif untuk kelas 4 SD.

Media interaktif ini telah mengandung intisari dari kurikulum terbaru. Media interaktif dibuat untuk memudahkan para guru dan para siswa untuk memahami isi dari kurikulum 2013. Dengan cara yang interaktif diharapkan bisa memudahkan transfer ilmu antar guru ke muridnya. Di dalam media interaktif ini mengandung semua pelajaran untuk sekolah dasar kelas 4 yang akan memudahkan guru dan murid memilih pelajaran yang ingin di pelajari.

Aplikasi yang digunakan untuk membuat media interaktif ini antara lain adobe flash, flash player, photoshop dan soundbooth.

Kata kunci : kurikulum 2013, media interaktif, adobe master collection

ABSTRACT

With the issuance of the new curriculum is the curriculum 2013, the teachers and students have to adjust to the new curriculum. Although there has been training for the teachers, but to prepare material for students in a mature somewhat difficult due to the 1-month time all materials must be prepared. Especially for 4th grade students, because they can not use a comprehension approach in theory but by using a foreign thing but fun. With the problems it is made of interactive media for 4th grade.

This interactive media has to contain the essence of the new curriculum. Interactive Media is designed to enable teachers and students to understand the content of the curriculum 2013, adding an interactive manner is expected to facilitate the transfer of knowledge between teachers to students. In the interactive media contains all the lessons for primary school grade 4 which will allow teachers and students who want to choose the lessons learned.

Application used to create interactive media among others adobe flash, flash player, Photoshop and Soundbooth.

Keyword : curriculum 2013, interactive media , adobe master collection