

**MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA SD KELAS IV DALAM
MENGENAL GERAK DASAR SENAM IRAMA MENGGUNAKAN
MACROMEDIA FLASH 8 (STUDI KASUS : SD NEGERI TDM)**

No.618/WM.FT.H6/T.INF/TA/2018

TUGAS AKHIR

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Menyelesaikan Program Strata 1 (S1) Pada
Fakultas Teknik Jurusan Teknik Informatika**



OLEH :

YOSEPH COPERTINO DA PIORA

231 11 019

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA**

KUPANG

2018

HALAMAN PERSETUJUAN

No.618/WM.FT.H6/T.INF/TA/2018

TUGAS AKHIR
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA SD KELAS IV DALAM
MENGENAL GERAK DASAR SENAM IRAMA

O L E H :

YOSEPH COPERTINO DA PIORA

231 11 019

DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang

Tanggal :

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II


Sisilia D.B Ma'u, S.Kom., MT


Patrisius Batarius, ST., MT

MENGETAHUI

MENGESAIHKAN

KETUA PROGRAM STUDI
TEKNIK INFORMATIKA
UNIKA WIDYA MANDIRA
KUPANG

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIKA WIDYA MANDIRA
KUPANG


Emilliana M. Meolbatak, ST., MT


Patrisius Batarius, ST., MT

HALAMAN PENGESAHAN

No.618/WM.FT.H6/T.INF/TA/2018

TUGAS AKHIR
MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA SD KELAS IV DALAM
MENGENAL GERAK DASAR SENAM IRAMA


O L E H :

YOSEPH COPERTINO DA PIORA
231 11 019

DOSEN PENGUJI I


Emiliana M. Meolbatak, ST., MT


DOSEN PENGUJI II


Frengkv Tedv, ST., MT

DOSEN PENGUJI III


Sisilia D.B Ma'u, S.Kom., MT

KETUA PELAKSANA


Sisilia D.B Ma'u, S.Kom., MT

SEKRETARIS PELAKSANA


Patrisius Batarius, ST., MT

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dalam keterbatasan dan ketidakmampuan, Penulis selalu bergumul dalam pengharapan. Karena itu, sebagai ungkapan syukur dan rasa terima kasih, Penulis mempersembahkan karya ini kepada:

- ❖ Orang tua tercinta Almarhumah Mama Maria Goreti Epi Akong, Bapa Dominikus Wora dan Mama Lusia Kurnia yang telah mencurahkan kasih sayang kepada penulis serta menantikan keberhasilan penulis.
- ❖ Saudara-Saudari terkasih, Icha Amnifu, Kk Yulia Amnifu, Adik Femi Piora, Yano Piora, Filia Wora, Dan Mei serta seluruh keluarga besar (Lahu dan Akong) di Kabupaten Manggarai yang dengan tulus hati menantikan keberhasilan penulis.
- ❖ Teman-teman seperjuangan jurusan teknik informatika khususnya angkatan tahun 2011.
- ❖ Teman-teman senasib (Adven, Duel, Kakak Simson, Dedi, Reis, Ravid, Reno Hamburg, Riki Sam, dll) yang selalu mendukung penulis dalam doa serta dukungan kebersamaan selama penulis menyelesaikan tugas akhir ini.
- ❖ Kepada semua pihak yang telah membantu serta mendukung selama pendidikan penulis.
- ❖ Almamaterku tercinta Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

Terima Kasih Banyak, Semoga Tuhan Memberkati

MOTTO

Jika Anda Menginginkan Sesuatu
dalam Hidup
atau Sukses dalam Suatu Hal,
Simpan Alasan dan Mulai Beri Hasil.

PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yoseph Copertino Da Piora

No. Registrasi : 231 11 019

Fak/Jur/Prodi : Teknik / Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis (Skripsi) dengan judul

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN PADA SISWA SD KELAS IV DALAM MENGENAL GERAK DASAR SENAM IRAMA MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH 8 (STUDI KASUS : SD NEGERI TDM)

Adalah benar-benar karya saya sendiri. Apabila di kemudian hari ditemukan penyimpangan, maka saya bersedia dituntut secara hukum.

Kupang, April 2018

Disyahkan/Diketahui, Meterai Pembimbing I

Sisilia D.B Ma'u, S.Kom., MT



Yoseph Copertino Da Piora

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan bimbingan kasih-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini pada waktunya.

Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini tidak terlepas dari bimbingan, dukungan, dan bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria yang selalu membimbing dan menyertai penulis sehingga tulisan ini dapat terselesaikan.
2. Bapa Mama tersayang, Alm. Mama yang tercinta, kakak adikku tercinta dan semua keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.
3. Pater Dr. Philipus Tule, SVD selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
4. Pak Patrisius Batarius, ST., MT, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
5. Ibu Emiliana M. Meolbatak, ST., MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika dan selaku dosen Penguji I.
6. Pak Frengky Tedy, ST., MT, selaku dosen Penguji II.
7. Ibu Sisilia D.B Ma'u S.Kom., MT, selaku dosen Pembimbing I yang telah membimbing, memperhatikan, bahkan mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian tugas akhir ini.
8. Pak Patrisius Batarius, ST., MT, selaku dosen Pembimbing II yang telah membimbing, memperhatikan, bahkan mengorbankan waktu, tenaga dan pikiran dalam penyelesaian tugas akhir ini.
9. Seluruh Dosen serta Staf Karyawan Teknik Informatika Unwira Kupang.
10. Teman-Teman Mahasiswa/i Teknik Informatika Unwira Angkatan 2011, khususnya kelas A.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu penulis membutuhkan saran dan kritik yang konstruktif sebagai bahan perbaikan. Semoga tugas akhir ini memberikan manfaat bagi dunia pendidikan. Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih.

Kupang, April 2018

ABSTRAK

Aplikasi multimedia menjadi salah satu solusi dalam mendukung pembelajaran yang lebih optimal pada gerak dasar senam irama. Pada SDN TDM Kupang, proses pembelajaran materi senam irama pada mata pelajaran Penjas Orkes masih menggunakan metode ceramah dan berpedoman pada buku, sering kali terkendala apabila mempelajari macam-macam gerak dasar senam irama yang membutuhkan adanya visualisasi gerakan. Perlu dibangun aplikasi multimedia pembelajaran gerak dasar senam irama sebagai alternatif pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar serta keterampilan siswa dalam mempraktekkan senam irama.

Metode yang digunakan adalah metode tahapan pengembangan multimedia meliputi tahap *Concept* (Pengonsepan), *Design* (Perancangan), *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan), *Assembly* (Pembuatan), *Testing* (Pengujian), *Distribution* (Distribusi).

Setelah melalui tahap pengujian dengan menggunakan metode *black box*, terwujud hasil implementasi multimedia pembelajaran dalam bentuk animasi karakter yang dapat memvisualisasikan materi gerak dasar senam irama, serta dapat dijadikan sebagai salah satu solusi pembelajaran yang efektif di sekolah.

Kata kunci: *Senam irama, multimedia pembelajaran, SDN TDM Kupang.*

ABSTRACT

Multimedia application becomes one of the solutions in supporting more optimal learning on rhythmic gymnastics. In Negeri TDM elementary school Kupang, the learning process of rhythmic gymnastics material on subject of Penjas Orkes still learning by using lecture method and guided by the book is often constrained when studying the various basic motions of rhythmic gymnastics that require visualization of movement. It is necessary to build multimedia application in learning basic motion gymnastics rhythmic as the Alternative learning in improving interest in learning as well as the students skill in practicing rhythmic gymnastics.

The method that used is the step method of multimedia development covering the concept, design, Material collecting, assembly, testing, distribution.

After going through the testing phase using the black box method, materialized multimedia learning implementation in form of animated characters which can visualize the basic of rhythmic gymnastics material, also can be used as one the effectif learning solutions in school.

Keywords : *rhythmic gymnastics, multimedia learning, Negeri TDM elementary school kupang.*

DAFTAR ISI

JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN ORISINALITAS	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Metodologi	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	8
BAB II LANDASAN TEORI.....	10
2.1 Perbandingan Terhadap Penelitian Sebelumnya	10

2.2 Gambaran Umum SDN TDM Kupang	13
2.3 Materi Kurikulum 2013.....	17
2.4 Pendidikan Sekolah Dasar (SD)	17
2.5 Karakteristik Umum Anak Usia Sekolah Dasar (SD).....	18
2.6 Gambaran Umum Gerak Dasar Senam Irama	21
2.7 Multimedia	38
2.8 Media Pembelajaran.....	40
2.9 <i>Macromedia Flash 8</i>	42
2.10 <i>Adobe Photoshop</i>	46
2.11 <i>Adobe Audition</i>	48
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	51
3.1 Analisis Kebutuhan Sistem.....	51
3.2 Analisis Peran Sistem.....	52
3.3 Analisis Peran Pengguna.....	54
3.4 Analisis Perangkat Pendukung	54
3.5 <i>Storyboard</i>	56
3.6 Perancangan Tampilan	65
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....	76
4.1 Implementasi Aplikasi	76
4.2 Tampilan Aplikasi.....	76
4.3 <i>Publish</i> Aplikasi.....	95
BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL.....	96
5.1 Pengujian Aplikasi	96
BAB VI PENUTUP	101
6.1 Kesimpulan.....	101

6.2 Saran.....	102
----------------	-----

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	5
Gambar 2.1 Gedung SDN TDM Kupang.....	15
Gambar 2.2 Struktur Organisasi SDN TDM.....	16
Gambar 2.3 Logo PERSANI.....	22
Gambar 2.4 Delsarte	23
Gambar 2.5 J.J Dalcrose	23
Gambar 2.6 Rudolf Laban.....	24
Gambar 2.7 Kelentukan	25
Gambar 2.8 Keseimbangan	25
Gambar 2.9 Keluwesan.....	26
Gambar 2.10 Fleksibilitas	26
Gambar 2.11 Kontinuitas	27
Gambar 2.12 Pembelajaran Langkah Biasa	29
Gambar 2.13 Pembelajaran Langkah Rapat.....	30
Gambar 2.14 Pembelajaran Langkah Keseimbangan.....	31
Gambar 2.15 Pembelajaran Langkah Depan.....	31
Gambar 2.16 Pembelajaran Langkah Silang	32
Gambar 2.17 Gerakan Ayunan Satu Lengan Depan Belakang	33
Gambar 2.18 Gerakan Ayunan Satu Lengan ke Samping	33
Gambar 2.19 Gerakan Ayunan Satu Lengan ke Samping Bersamaan dengan Memindahkan Berat Badan.....	34
Gambar 2.20 Gerakan Ayunan Dua Lengan Depan Belakang.....	35

Gambar 2.21 Gerakan Ayunan Dua Lengan Silang Depan di Muka Badan.....	36
Gambar 2.22 Variasi Gerakan Langkah ke Depan Dan Gerakan Tangan ke Atas	37
Gambar 2.23 Variasi Gerakan Langkah ke Samping dengan Gerakan Tangan Memutar.....	38
Gambar 2.24 Area Kerja <i>Macromedia Flash 8</i>	43
Gambar 2.25 Area Kerja <i>Adobe Photoshop</i>	47
Gambar 2.26 Area Kerja <i>Adobe Audition</i>	49
Gambar 3.1 Hirarki <i>Storyboard</i>	56
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan <i>Preloader</i>	65
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu Utama	66
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Materi Pokok	66
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Sub Menu Sejarah.....	67
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Gerak Dasar Senam Irama.....	68
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Gerak Dasar Melangkah.....	68
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Sub Menu Langkah Biasa	69
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Menu Gerak Dasar Mengayun.....	70
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Sub Menu Ayunan Satu Lengan Depan Belakang.....	71
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Menu Gerak Dasar Melangkah dan Mengayun.....	71
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Sub Menu Variasi Gerakan Langkah ke Depan dan Gerakan Tangan ke Atas.....	72
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Menu Kuis	73
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Menu Tentang.....	74

Gambar 3.15 Rancangan Tampilan Sub Menu Cara Menggunakan Aplikasi	74
Gambar 3.16 Rancangan Tampilan Sub Menu Profil.....	75
Gambar 3.17 Rancangan Tampilan Menu Keluar	75
Gambar 4.1 Tampilan <i>Loading</i>	77
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	78
Gambar 4.3 Tampilan Menu Materi Pokok	79
Gambar 4.4 Tampilan Sub Menu Pengertian.....	80
Gambar 4.5 Tampilan Menu Gerak Dasar Senam Irama.....	83
Gambar 4.6 Tampilan Menu Gerak Melangkah.....	84
Gambar 4.7 Tampilan Sub Menu Langkah Biasa.....	86
Gambar 4.8 Tampilan Menu Gerak Mengayun.....	87
Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Ayunan Satu Lengan Depan Belakang.....	88
Gambar 4.10 Tampilan Menu Gerak Dasar Melangkah & Mengayun.....	90
Gambar 4.11 Tampilan Sub Menu Variasi Gerakan Langkah ke Depan dan Gerakan Tangan ke Atas.....	91
Gambar 4.12 Tampilan Menu Kuis	92
Gambar 4.13 Tampilan Menu Tentang.....	93
Gambar 4.14 Tampilan Menu Keluar	94
Gambar 4.15 <i>Publish File Macromedia Flash 8</i>	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Terhadap Penelitian Sebelumnya.....	11
Tabel 3.1 Storyboard.....	57
Tabel 5.1 Hasil Pengujian <i>Black box</i>	97