

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8
BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE***

SKRIPSI



Oleh
Era Azriani
190210107

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8
BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**



**Oleh
Era Azriani
190210107**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER
UNIVERSITAS PUTERA BATAM
TAHUN 2023**

SURAT KETERANGAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Era Azriani
NPM : 190210107
Fakultas : Teknik dan Komputer
Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat dengan judul:

IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8 BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID* MENGGUNAKAN *ADOBE ANIMATE*

Adalah hasil karya sendiri dan bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Sepengetahuan saya, didalam naskah Skripsi ini tidak terdapat karya ilmiah atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip didalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur - unsur PLAGIASI, saya bersedia naskah Skripsi ini digugurkan dan gelar akademik yang saya peroleh dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada paksaan dari siapapun.

Batam, 10 September 2022



Era Azriani
190210107

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
INTERAKTIF SENI BUDAYA KELAS VII DI SMP N 8
BATAM NONGSA BERBASIS *ANDROID*
MENGUNAKAN *ADOBE ANIMATE***

SKRIPSI

**Untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana**

**Oleh
Era Azriani
190210107**

**Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal
Seperti tertera di bawah ini**

Batam, 27 Januari 2023



**Rahmat Fauzi, S.kom., M.Kom.
Pembimbing**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis *android* untuk siswa SMP. Berdasarkan, penelitian hasil belajar siswa Sekolah SMPN 8 BATAM pada mata pelajaran Seni Budaya, merupakan mata pelajaran yang mempunyai nilai rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain yaitu 71. Hal ini ditunjukkan dengan data dari 39 siswa, ada 24 siswa (61,53%) yang mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 68, sedangkan sisanya 15 siswa (38,67%) nilainya di atas KKM. Di dalam meningkatkan proses pembelajaran, maka diperlukan sebuah media untuk menumbuhkan semangat, minat, serta mengaktifkan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar di kelas. Untuk membantu siswa dalam meningkatkan pemahamannya terhadap materi yang disampaikan guru, digunakan media pembelajaran interaktif yang saat ini sangat berkembang di dunia pendidikan. Dengan begitu peneliti tertarik untuk merancang aplikasi Media Pembelajaran Interaktif Seni Budaya Kelas VII Berbasis *Android* menggunakan *Adobe Animate*. Hal ini mendorong penulis untuk membangun sebuah aplikasi berbasis multimedia dengan menggunakan metode *waterfall* yang diharapkan dapat membantu dan memudahkan siswa/i dalam memahami materi yang di ajarkan oleh guru. Tahapan model *waterfall* antara lain *requirement, design, implementation, verification, dan maintenance*. Kesimpulan yang didapatkan pada penelitian ini adalah aplikasi media pembelajaran interaktif seni budaya dapat dijadikan sebagai media pembelajaran tambahan yang menarik dan tidak membosankan.

Kata Kunci: *Adobe Animate* , *Android*, Media Pembelajaran

ABSTRACT

This study aims to produce learning media in the form of android-based applications for junior high school students. Based on research on student learning outcomes at SMPN 8 BATAM in the subject of Cultural Arts, it is a subject that has a low score compared to other subjects, namely 71. This is shown by data from 39 students, there are 24 students (61.53%) who get a score below the Minimum Completeness Criteria (KKM), namely 68, while the remaining 15 students (38.67%) above the KKM. In improving the learning process, a medium is needed to foster enthusiasm, interest, and activate students in the teaching and learning process in the classroom. To assist students in improving their understanding of the material presented by the teacher, interactive learning media is used which is currently very developed in the world of education. Thus the researcher is very interested in designing an Android-based Interactive Learning Media application for Cultural Arts Class VII using Adobe Animate. This prompted the author to build a multimedia-based application using the waterfall method which is expected to help and facilitate students in understanding the material taught by the teacher. The stages of the waterfall model include requirements, design, implementation, verification, and maintenance. The conclusion obtained in this study is that the application of interactive learning media for arts and culture can be used as an interesting and not boring additional learning media.

Keywords: Adobe Animate, Android, Learning Media

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah hirobbil a'alamin puji syukur berkat kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dr. Nur Elfi Husda, S.Kom., M.SI. Rektor Universitas Putera Batam.
2. Bapak Welly Sugianto S.T., M.M . Dekan Fakultas Teknik dan Komputer.
3. Bapak Andi Maslan, S.T., M.SI. Ketua Program Studi Teknik Informatika.
4. Rahmat Fauzi, S.Kom., M.kom. selaku pembimbing Skripsi pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Putera Batam.
5. Dosen dan Staff Universitas Putera Batam
6. Kepada kedua Orang Tua dan keluarga tercinta
7. Ucapan terima kasih kepada teman saya yaitu grup T.E.E.N yang telah membantu dalam penulis dalam menyelesaikan proposal ini dan sebagai support system.
8. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada teman terdekat, Soni Hartono N yang terus memberikan dukungan baik dorongan semangat dan materi dalam melakukan penelitian ini.

Semoga Allah SWT membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Aamiin.

Batam, 10 September 2022

Era Azriani

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
SURAT KETERANGAN ORISINALITAS	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Rumusan Masalah	4
1.5 Tujuan Penelitian	4
1.6 Manfaat Penelitian	4
1.6.1 Manfaat Praktis.....	5
1.6.2 Manfaat Teoritis	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Teori Dasar	7
2.1.1 Implementasi.....	7
2.1.2 Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Definisi Seni Budaya.....	9
2.1.4 <i>Android</i>	13
2.1.5 Waterfall	14
2.2 Teori Khusus.....	16
2.2.1 Definisi <i>Adobe Animate</i>	16
2.2.2 <i>Adobe AIR</i>	17
2.2.3 <i>Storyboard</i>	18
2.2.4 UML (<i>Unified Modeling Language</i>)	19
2.3 Penelitian Terdahulu	22
2.4 Kerangka Pemikiran	27
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	28

3.1.1 Tahapan Penelitian.....	28
3.1.2 Tempat Penelitian	30
3.1.3 Teknik Pengumpulan Data Penelitian	30
3.2 Proses Perancangan Sistem	31
3.2.1 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	32
3.2.2 Konsep	48
3.2.3 Desain Perancangan Aplikasi.....	49
3.3 Metode Pengujian Sistem	57
3.4 Lokasi dan Jadwal Penelitian.....	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian.....	59
4.1.1 Antarmuka Sistem	59
4.2 Pembahasan	70
4.2.1 Pengujian Aplikasi.....	70
4.2.2 Pengujian Tes Pengguna.....	72
4.2.3 Perbandingan Nilai Siswa.....	72
4.3 Implementasi	73
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	75
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	
Lampiran 1 Pendukung Penelitian	
Lampiran 2 Daftar Riwayat Hidup	
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Seni Rupa.....	10
Gambar 2.2 Seni Tari.....	10
Gambar 2.3 Seni Musik.....	11
Gambar 2.4 Seni Teater.....	12
Gambar 2.5 Logo <i>Android</i>	13
Gambar 2.6 Tahapan metode waterfall.....	16
Gambar 2.7 Logo <i>Adobe Animate</i>	16
Gambar 2.8 Logo <i>Adobe AIR</i>	17
Gambar 2.9 Kerangka Pemikiran.....	27
Gambar 3.1 Desain Penelitian.....	28
Gambar 3.2 Tempat lokasi penelitian.....	30
Gambar 3.3 Diagram Usecase.....	33
Gambar 3.4 <i>Activity</i> Diagram Menu Utama.....	35
Gambar 3.5 <i>Activity</i> Diagram Menu Profil.....	36
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Diagram Menu Evaluasi.....	37
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Diagram Menu Capaian.....	38
Gambar 3.8 <i>Activity</i> Diagram Menu Materi.....	39
Gambar 3.9 <i>Activity</i> Diagram Menu Panduan.....	40
Gambar 3.10 <i>Sequence</i> Diagram Menu Utama.....	41
Gambar 3.11 <i>Sequence</i> Diagram Menu Profil.....	42
Gambar 3.12 <i>Sequence</i> Diagram Menu Evaluasi.....	43
Gambar 3.13 <i>Sequence</i> Diagram Menu Capaian.....	44
Gambar 3.14 <i>Sequence</i> Diagram Menu Materi.....	45
Gambar 3.15 <i>Sequence</i> Diagram Menu Panduan.....	46
Gambar 3.16 <i>Class Diagram</i>	47
Gambar 3.17 Desain Awal Aplikasi.....	50
Gambar 3.18 Desain Input Nama.....	50
Gambar 3.19 Desain Menu Utama.....	51
Gambar 3.20 Desain Menu Materi.....	51
Gambar 3.21 Desain Menu Seni Tari.....	52
Gambar 3.22 Desain Menu Seni Musik.....	53
Gambar 3.23 Desain Menu Seni Rupa.....	53
Gambar 3.24 Desain Menu Seni Teater.....	54
Gambar 3.25 Desain Menu Panduan.....	55
Gambar 3.26 Desain Menu Capaian.....	55
Gambar 3.27 Desain Menu Evaluasi.....	56
Gambar 3.28 Desain evaluasi pilihan ganda.....	56
Gambar 3.29 Desain evaluasi essai.....	57
Gambar 4.1 Tampilan awal aplikasi.....	59
Gambar 4.2 Tampilan layar input nama.....	60
Gambar 4.3 Tampilan menu utama.....	60
Gambar 4.4 Tampilan menu profil.....	61
Gambar 4.5 Tampilan menu capaian.....	61

Gambar 4.6 Tampilan menu panduan.....	62
Gambar 4.7 Tampilan menu panduan kedua	62
Gambar 4.8 Tampilan menu materi	63
Gambar 4.9 Tampilan awal menu seni tari.....	63
Gambar 4.10 Tampilan berikutnya menu seni tari	64
Gambar 4.11 Tampilan awal menu seni rupa	64
Gambar 4.12 Tampilan berikutnya menu seni rupa	65
Gambar 4.13 Tampilan awal menu seni musik	65
Gambar 4.14 Tampilan berikutnya menu seni musik.....	66
Gambar 4.15 Tampilan awal menu seni teater	66
Gambar 4.16 Tampilan berikutnya menu seni teater.....	67
Gambar 4.17 Tampilan menu evaluasi	67
Gambar 4.18 Tampilan soal pilihan ganda.....	68
Gambar 4.19 Tampilan soal esai.....	68
Gambar 4.20 Tampilan skor nilai dibawah 60	69
Gambar 4.21 Tampilan skor nilai = 60.....	69
Gambar 4.22 Tampilan skor nilai diatas 60.....	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Simbol-simbol Use case diagram	19
Tabel 2.2 Simbol-simbol Activity diagram	20
Tabel 2.3 Simbol-simbol Sequence diagram	20
Tabel 2.4 Simbol-simbol Class diagram	21
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	49
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian	58
Tabel 4.1 Pengujian fungsional aplikasi.....	71
Tabel 4.2 Pengujian <i>compatibility</i>	72
Tabel 4.3 Pengujian tes pengguna	72
Tabel 4.4 Perbandingan nilai siswa	73