

**ANIMASI PEMBELAJARAN MENGENAL LAGU-LAGU NASIONAL
UNTUK ANAK MI MUHAMMADIYAH PULUHAN**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

MEI PURNAMA SARI

1972100009

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2022

LEMBAR PERSETUJUAN

ANIMASI PEMBELAJARAN MENGENAL LAGU-LAGU NASIONAL
UNTUK ANAK MI MUHAMMADIYAH PULUHAN

Diajukan oleh
Mei Purnama Sari
1972100009

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

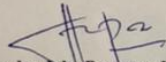
Pembimbing Utama



Mariana Windarti, ST.MT
NIK. 690 116 375

tanggal. 14 Agustus 2022

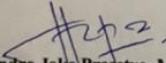
Pembimbing Pendamping



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

tanggal. 15 Agustus 2022

Mengetahui
Ketua Program Studi



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

tanggal. 15 Agustus 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Selasa

Tanggal : 16 Agustus 2022

Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua



Arvati Wuryandari, M.Kom.
NIK. 690 208 292

Sekretaris



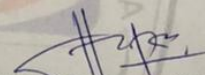
Rizka Safitri Lutfivani, M.Eng.
NIK. 690 116 362

Anggota I



Mariana Windarti, MT.
NIK. 690 116 375

Anggota II



Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.
NIK. 690 903 276

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Diploma III oleh:

Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Agus Santoso, MP.

NIP. 19650408 199010 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : MEI PURNAMA SARI

NIM : 1972100009

Program Studi : Manajemen Informatika

Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir :

Judul : " Animasi Pembelajaran Mengenal Lagu-Lagu Nasional
Untuk Anak MI Muhammadiyah Puluhan"

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam tugas akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, 17 Agustus 2022
Yang membuat pernyataan



HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur terhadap Allah SWT, yang telah memberi segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT atas karunia-nya.
2. Bapak Ponidi Tri Putro Jati dan Ibu Winarti, orang tua yang selalu memberi semangat, mendoakan, mendukung saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini dan juga memberi motivasi selama ini.
3. Adik tersayang yang memberikan doa selama mengerjakan tugas akhir ini.
4. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom dan Ibu Mariana Windarti, MT. selaku pembimbing yang berkenan memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Teman-teman Manajemen Informatika 2019 yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Semua Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada kami.

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(QS Al Insyirah 5)

“Berkirlah positif, tidak peduli seberapa keras kehidupanmu”

(Ali bin Abi Thalib)

“Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya”

(QS Al Baqarah 286)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, berkat Rahmat dan hidayah-nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan judul **“Animasi Pembelajaran Mengenal Lagu-Lagu Nasional Untuk Anak Mi Muhammadiyah Puluhan”**.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten
2. Bapak Ir. Agus Santosa, MP, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Widya Dharma Klaten
3. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom, Selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika
4. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom dan Ibu Mariana Windarti, ST.MT selaku pembimbing yang berkenan memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Kepala Sekolah Mi Muhammadiyah Puluhan beserta guru yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan informasi data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh sempurna. Oleh karena itu kritik serta saran guna penyempurnaan tugas akhir ini sangat peneliti harapkan. Mudah-mudahan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca dan serta pihak yang membutuhkan.

Klaten, Agustus 2022

Mei Purnama Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUANii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Alasan Memilih Judul	2
2. Rumusan Masalah	2
3. Batasan Masalah.....	2
4. Keaslian Penelitian.....	3
5. Manfaat Penelitian	3
B. Tujuan Penelitian.....	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Penelitian Terdahulu	5
2. Profil MI Muhammadiyah Puluhan	6
B. Landasan Teori	6
1. Pengertian Multimedia	7
2. Pengertian Animasi	8
3. Pengertian Lagu Nasional	10
4. Pengertian Adobe Animate CC.....	11
5. Metode Perancangan	12
a) Concept	13
b) Design	13
c) Material Collecting.....	13
d) Assmbly	14
e) Testing.....	14
f) Distribution	14
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	15
A. Bahan Penelitian.....	15
B. Alat Penelitian	15
1. Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	15
2. Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	17

C. Jalan Penelitian.....	17
1. Pengumpulan Data	17
2. Concept (konsep)	19
3. Design (perancangan).....	19
4. Material Collecting.....	20
5. Assembly.....	36
6. Testing.....	38
7. Distribution	38
D. Hambatan Penelitian	39
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	40
1. Tampilan Halaman Utama	40
2. Tampilan Menu Home	41
3. Tampilan Materi.....	41
4. Tampilan Menu Lagu.....	42
5. Tampilan Materi Lagu.....	42
6. Tampilan Lagu Garuda Pancasila	43
7. Tampilan Lagu Indonesia Pusaka	43
8. Tampilan Lagu 17 Agustus	44
9. Tampilan Lagu Dari Sabang Sampai Merauke	45
10. Tampilan Halaman Kuis	45
11. Tampilan Kuis Jawaban Benar.....	46

12. Tampilan Kuis Jawaban Salah	46
13. Tampilan Nilai Akhir Baik	47
14. Tampilan Nilai Akhir Kurang Baik	47
B. Pembahasan.....	48
1. Pengujian Alpha.....	48
a) Hasil Pengujian Alpha.....	50
2. Pengujian Betha	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	53
A. Kesimpulan.....	53
B. Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metodologi Pengembangan Multimedia	13
Gambar 3.1 Perancangan Animasi	20
Gambar 3.2 Tampilan Halaman Utama	27
Gambar 3.3 Tampilan Home	28
Gambar 3.4 Tampilan Materi	29
Gambar 3.5 Tampilan Menu Lagu	31
Gambar 3.6 Tampilan Menu Lagu	33
Gambar 3.7 Tampilan Materi Lagu	34
Gambar 3.8 Tampilan Materi Lagu	35
Gambar 3.9 Tampilan Materi Lagu	36
Gambar 3.10 Tampilan Materi Lagu	37
Gambar 3.11 Tampilan Kuis	38
Gambar 3.12 Penyimpanan di Flashdisk	39
Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama	40
Gambar 4.2 Tampilan Menu Home	41
Gambar 4.3 Tampilan Materi	41
Gambar 4.4 Tampilan Menu Lagu	42
Gambar 4.5 Tampilan Materi Lagu	42
Gambar 4.6 Tampilan Lagu Garuda Pancasila	43
Gambar 4.7 Tampilan Lagu Indonesia Pusaka	43

Gambar 4.8 Tampilan Lagu 17 Agustus	44
Gambar 4.9 Tampilan Lagu Dari Sabang Sampai Merauke	45
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Kuis.....	45
Gambar 4.11 Tampilan Kuis Jawaban Benar.....	46
Gambar 4.12 Tampilan Kuis Jawaban Salah	46
Gambar 4.13 Tampilan Nilai Akhir Baik.....	47
Gambar 4.14 Tampilan Nilai Akhir Kurang Baik.....	47

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kosep	19
Tabel 3.2 Material Collecting	20
Tabel 3.3 Halaman Utama.....	22
Tabel 3.4 Tampilan Menu	23
Tabel 3.5 Tampilan Materi.....	23
Tabel 3.6 Tampilan Menu Lagu.....	34
Tabel 3.7 Tampilan Materi Lagu	25
Tabel 3.8 Tampilan Kuis.....	25
Tabel 4.1 Pengujian Alpha.....	48
Tabel 4.2 Hasil Kusioner.....	51

ABSTRAK

Saat ini anak-anak jaman sekarang kurang minat belajar menggunakan buku mengenal lagu-lagu nasional membuat penulis tertarik untuk membuat aplikasi berupa animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional untuk anak MI Muhammadiyah Puluhan ini agar menarik anak untuk lebih mudah mempelajari. Sehingga dapat membangkitkan pengetahuan anak untuk mengetahui lebih jauh lagi.

Pengumpulan data menggunakan metode observasi, wawancara, pustaka dan informasi guru kurikulum dari MI Muhammadiyah Puluhan. Metode pengembangan sistem dalam penelitian menggunakan metodologi pengembangan multimedia. Tahapan pengembangan sistem meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*. Aplikasi berupa animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional untuk anak MI Muhammadiyah Puluhan ini dibangun menggunakan software *Adobe Animate CC 2019* dengan *Action Script 3.0*.

Hasil penelitian berupa animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional berbasis *Android*. Sehingga di masa yang akan mendatang animasi pembelajaran tersebut menggunakan *smartphone* menjadi salah satu alternatif media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar dan membangkitkan semangat belajar anak-anak.

Kata kunci : *Animasi, Pembelajaran, Lagu Nasional, Metode Pengembangan Multimedia*.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari tahun ke tahun semakin pesat. Dengan perkembangan ilmu teknologi ini membantu manusia memasuki era global yang tidak terbatas dalam berbagai macam bidang teknologi. Teknologi juga memiliki peran besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan pada sekolah. Terutama di bidang pendidikan yang sekarang sudah diwarnai dengan pengaruh globalisasi. Dimana salah satunya yang paling banyak digunakan dalam pembelajaran saat ini adalah *smartphone* khususnya android.

Kondisi sebenarnya pada MI Muhammadiyah Puluhan ini media pembelajaran yang diterapkan pada siswa umumnya menggunakan buku paket, buku lks, dan lain-lain. Sehingga banyak anak sebagai generasi muda tidak hafal dengan lagu-lagu nasional. Walaupun anak disekolah telah mengetahui tentang lagu nasional yang terdapat pada buku paket pelajaran tidak membuat anak menjadi hafal karena jarang dinyanyikan. Informasi yang penulis dapat dari guru yang terkait tentang pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional tidak ada dalam kurikulum. Hanya saja setiap hari ada selingan menyanyikan lagu nasional yang dinyanyikan seluruh anak-anak tetapi berupa audio saja.

Berdasarkan pengamatan peneliti karena hanya mendengarkan dengan audio dan di sekolah saja mengakibatkan masih rendahnya siswa dalam bernyanyi dan menghafal lagu-lagu nasional. Oleh karena itu, MI membutuhkan sebuah support pembelajaran yang membantu meningkatkan rasa nasionalisme siswanya.

1. Alasan Memilih Judul

Alasan pemilihan Judul “**Animasi Pembelajaran Mengenal Lagu-Lagu Nasional Untuk Anak MI Muhammadiyah Puluhan**”. Karena pengenalan lagu-lagu nasional kepada anak MI sangat berpengaruh untuk membantu meningkatkan jiwa nasionalisme. Perkembangan teknologi yang pesat akan sangat berguna jika dapat diaplikasikan pada sistem pengenalan lagu-lagu nasional. Pemahaman tentang lagu-lagu nasional dapat lebih mudah menerima dan menghafal lagu sesuai usia mereka. Dengan media pembelajaran animasi akan sangat membantu guru MI dalam memberi penjelasan kepada siswa.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana membuat *support system* yang membantu pihak sekolah MI dalam meningkatkan rasa nasionalisme melalui lagu-lagu nasional ?

3. Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari topik permasalahan penelitian berikut ini beberapa batasan yang perlu dibuat yaitu :

- a. Penelitian ini mengambil studi kasus di MI Muhammadiyah Puluhan kelas IV.
- b. Ruang lingkup penelitian meliputi lagu-lagu nasionalisme yaitu Indonesia Raya, Indonesia Pusaka, Garuda Pancasila, 17 Agustus, Dari Sabang Sabang Sampai Merauke .

4. Keaslian Penelitian

Peneliti bermaksud untuk mewujudkan bahwa sebelumnya belum pernah dibuat dan diteliti oleh peneliti lain di Universitas Widya Dharma Klaten, oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dan mengambil judul “Animasi Pembelajaran Mengenal Lagu-Lagu Nasional Untuk Anak MI Muhammadiyah Puluhan”.

5. Manfaat Penelitian

Penulisan Tugas Akhir ini mempunyai beberapa manfaat yaitu :

- a. Bagi Anak-Anak
 - 1) Animasi interaktif ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan dan menumbuhkan minat belajar, sehingga dapat memperoleh pengalaman baru dalam animasi tersebut.

2) Anak-anak juga dapat lebih tertarik untuk belajar dan mengenal lagu-lagu nasional dengan animasi interaktif.

b. Bagi Guru

1) Dapat membantu untuk mempermudah guru dalam mengajar anak-anak. Dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar anak-anak dengan media animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional.

c. Bagi Penulis

1) Sebagai referensi penulis/peneliti selanjutnya dan tambahan pengalaman dalam menerapkan ilmu dibangku kuliah ke kehidupan sehari-hari dalam dunia kerja khususnya.

d. Bagi Universitas

- 1) Sebagai bahan masukan bagi universitas untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar lebih kreatif, inovatif, dan efisien sehingga mampu bersaing di masa yang akan datang.
- 2) Sebagai tolak ukur keberhasilan selama ini dalam mendidik serta membekali ilmu bagi mahasiswa sebelum masuk ke dalam masyarakat yang lebih luas.

B. Tujuan Penelitian

Penulisan Tugas Akhir ini mempunyai beberapa tujuan antara lain :

1. Membantu MI Muhammadiyah Puluhan dalam meningkatkan rasa nasionalisme siswa.
2. Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Diploma III di Universitas Widya Dharma.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan Animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional untuk anak MI, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut ini kesimpulan serta saran yang disampaikan oleh penulis :

A. Kesimpulan

1. Penelitian ini menghasilkan animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional untuk anak MI Muhammadiyah Puluhan.
2. Animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional untuk anak MI Muhammadiyah Puluhan dapat diimplementasikan untuk meningkatkan rasa nasionalisme para siswanya karena dalam pengoperasiannya mudah digunakan, mudah dimengerti dan interaktif digunakan sebagai alat bantu belajar.
3. Animasi pembelajaran ini dapat membantu saat belajar oleh pengajar dan dapat bermanfaat bagi pengajar dalam menyampaikan materi tentang animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional serta para siswa ketika mereka ada dirumah.

B. Saran

Dalam pembuatan animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional untuk anak MI ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan saran untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa depan. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Penelitian selanjutnya dapat ditambah materi lagu-lagu nasional yang lebih banyak dan lebih baik dari sebelumnya.
2. Penelitian selanjutnya dapat ditambah lagu daerah dan lagu tradisional tidak hanya lagu nasional saja.
3. Adapun kekurangan dari animasi pembelajaran mengenal lagu-lagu nasional adalah gerak mulut pada orang belum sesuai dengan suara, animasi guru pada penjelasan pengertian.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyah, U. I. (2017). Perancangan Media Pembelajaran Lagu-Lagu Daerah Pada Yayasan Pendidikan Al-Mawaddah Teladan Kisaran Berbasis Multimedia.
- Dewi Shinta, Z. M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Anak Dengan Game Edukasi Mengenal Alat Transportasi Di TK Bin Ahmad Islamic School Menggunakan Adobe Flash CS6. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Hanum, D. M. (2019). Animasi Interaktif Pengenalan Interval Nada Melalui Lagu-Lagu Nasional Pada SD N Pengasinan 8 Bekasi.
- Novita, W. (2019). Aplikasi Pembelajaran Bahasa Korea Berbasis Android. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Oktaviani, K. (2017). Pembuatan Media Pembelajaran Perilaku Hidup Sehat Berbasis Animasi Dua Dimensi. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Pertiwi, H. K. (2019). Game Edukasi Mengenal Nama Buah Dan Sayur Sarana Pembelajaran Anak Usia Dini atau Paud Menggunakan Adobe Flash CS3 Di TK Trisula Perwari 02 Klaten. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Prasetya, Y. C. (2016). Animasi Pembelajaran Aksara Jawa Untuk Sekolah Dasar Negeri 1 Karanglo Menggunakan Macromedia Flash 8. Klaten: Universitas Widya Klaten.
- Pamungkasih, H. P. (2019). Animasi Media Pembelajaran Mengenal Aksara Jawa Untuk Anak SD Menggunakan Adobe Flash CS 6. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Saputro, W. B. (2014). Animasi Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Untuk Usia Dini Berbasis Macromedia Flash 8. Klaten: Universitas Widya Klaten.
- Sayfullloh, Asep. (2018). Perancangan Program Animasi Interaktif Pengenalan Lagu Nasional Tingkat SD.
- Yohana, Tri Widayati. (2014). Visualisasi Pembelajaran Bahasa Inggris Tingkat Sekolah Dasar Berbasis Multimedia.

<https://news.detik.com/berita/d-5479386/lagu-wajib-nasional-hanya-satu-ini-bedanya-dengan-lagu-nasional> (Diakses Maret 03, 2021)

<https://pelajarindo.com/pengertian-animasi/> (Diakses Februari 10, 2022)

<https://salamadian.com/pengertian-multimedia/> (Diakses September 2, 2021)