

**PENGEMBANGAN DAN ANALISIS KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6
PADA KELAS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN TEKNIK
PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI DI SMK
MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Teknik S1



Oleh:
Aris Hariawan
NIM. 12520241050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**PENGEMBANGAN DAN ANALISIS KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6
PADA KELAS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN TEKNIK
PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI DI SMK
MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Oleh:

Aris Hariawan
NIM 12520241050

ABSTRAK

Keterbatasan alat dan bahan ajar pada mata pelajaran teknik pengambilan gambar produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro menjadi latar belakang masalah dalam penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengembangkan media pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS6 yang akan digunakan pada proses pembelajaran mata pelajaran teknik pengambilan gambar produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro, (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran teknik pengambilan gambar produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan menggunakan ADDIE. Pengembangan ini terdiri dari 5 tahap yaitu: (1) *analysis phase* bertujuan untuk mengetahui kebutuhan awal dalam mengembangkan media ini, (2) *design phase* bertujuan untuk menghasilkan *flowchart* dan *storyboard* dari media, (3) *develop phase* bertujuan untuk membuat media menggunakan Adobe Flash Professional CS6, (4) *implementation phase* bertujuan menguji produk yang divalidasi oleh 2 orang ahli materi dan 2 orang ahli media selanjutnya diujikan pada siswa SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro berjumlah 28 siswa, dan (5) *evaluation phase* bertujuan untuk menganalisis nilai yang didapat dari hasil uji media kepada siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS6 mata pelajaran teknik pengambilan gambar produksi telah dapat dikembangkan dan diimplementasikan dengan baik, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari ahli materi sebesar 85 % dengan kategori sangat layak, ahli media sebesar 89 % dengan kategori sangat layak, dan penilaian siswa terhadap media pembelajaran sebesar 88 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran berbasis Adobe Flash Professional CS6 mata pelajaran teknik pengambilan gambar produksi layak digunakan sebagai alat bantu mengajar dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Adobe Flash Professional CS6, dan kelayakan.

**DEVELOPMENT AND ANALYSIS OF THE FEASIBILITY OF
LEARNING MEDIA BASED ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6
IN MULTIMEDIA CLASSES IN PRODUCTION SHOOTING
TECHNIQUE AT SMK MUHAMMADIYAH 1
BAMBANGLIPURO**

By:

Aris Hariawan
NIM 12520241050

ABSTRACT

Limitation of tool and learning material in production shooting technique at SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro is background of the study in this research. The objective of this research is to find out: (1) developing of learning media based Adobe Flash Profesional CS6 that used for production shooting technique at SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro, (2) to know level of feasibility of learning media based Adobe Flash Profesional CS6 that used for production shooting technique at SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro.

The research method is Research and Development (R&D). The development method used in this research is ADDIE. This development consists of five steps: (1) analysis phase in order to know initial needs to develop this media, (2) design phase in order to create flowchart and storyboard from the media, (3) develop phase in order to make media use Adobe Flash Professional CS6, (4) implementation phase in order to test a product that validated by two material expert and two media expert then it is validated by SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro students for twenty eight students, (5) evaluation phase in order to analyze score from media test to student.

The research show that: (1) learning media based Adobe Flash Profesional CS6 of production shooting technique was developed and implemented well, (2) level of feasibility of learning media from material expert that 85% with very worthy category, media expert that 89 % with very worthy category and student research for learning media that 88% with very worthy category. Based on result of research conclude that production shooting technique is worthy used to help learning media in learning process in the school.

Keywords : Adobe Flash Professional CS6, learning media and worthy.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aris Hariawan
NIM : 12520241050
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Pengembangan dan Analisis Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash Professional CS6 pada Kelas Multimedia Mata Pelajaran Teknik Pengambilan Gambar Produksi di SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 18 Juni 2019

Yang menyatakan,



Aris Hariawan

NIM. 12520241050

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PENGEMBANGAN DAN ANALISIS KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6
PADA KELAS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN TEKNIK
PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI DI SMK
MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

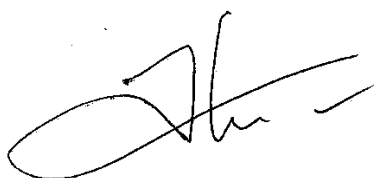
Disusun oleh:

Aris Hariawan

NIM 12520241050

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

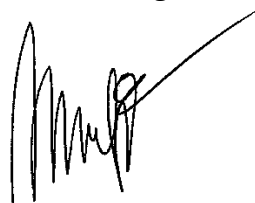
Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,



Handaru Jati, Ph.D
NIP. 19740511199903 1 002

Yogyakarta, 7 April 2019
Disetujui,

Dosen Pembimbing,



Muhammad Munir, M.Pd.
NIP. 19630512 198901 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PENGEMBANGAN DAN ANALISIS KELAYAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6
PADA KELAS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN TEKNIK
PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI DI SMK
MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO**

Disusun oleh:

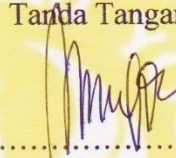
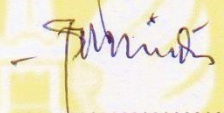
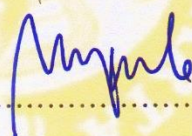
Aris Hariawan
NIM 12520241050

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri

Yogyakarta

Pada tanggal 27 Mei 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Muhammad Munir, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		24/06/2019
Dr. Drs. Pramudi Utomo, M.Si. Sekretaris		28/06/2019
Dr. Priyanto, M.Kom. Penguji Utama		18/06/2019

Yogyakarta, Juni 2019

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Ir. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230198812 1 001

MOTTO

“Maka sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya beserta kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”

(QS. Asy-Syarh/94 : 5-7)

“Ubahlah hidupmu mulai hari ini. Jangan bertaruh di masa depan nanti, bertindaklah sekarang tanpa menunda-nunda lagi.”

(Simone de Beauvoir)

“Laki-laki dan perempuan adalah dua sayapnya seekor burung. Jika dua sayap sama kuatnya, maka terbanglah burung itu sampai ke puncak yang setinggi-tingginya. Jika patah satu dari dua sayap itu, maka tak dapat burung itu terbang menuju ke puncak.”

(Ir. Soekarno)

“Tidak ada eskalator kesuksesan. Kau harus menaiki tangga.”

(Anonim)

“Tingkat kesuksesan setiap orang berbeda. Tinggal bagaimana kita mensyukuri yang telah kita raih. Tak perlu iri, karena kita makan dari hasil keringat kita sendiri.”

(Aris Hariawan)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu saya, terima kasih untuk segala yang telah diberikan kepada saya terutama untuk doa yang tak berujung.
2. Adikku, yang selalu memberikan semangat.
3. Rahma Putri Jati, yang selalu membantu, menemani, memberi motivasi dan semangat dalam mengerjakan skripsi.
4. Sahabatku, keluarga kedua Alfiyanto, Pramuditya, Afif, Bhrahma, Agus, Ahmad, Novita, Lintang dan Riadina yang selalu memberikan semangat, kritik dan saran dalam mengerjakan skripsi.
5. Teman-teman Pendidikan Teknik Informatika kelas F 2012 yang selalu penuh canda dan tawa.
6. Bapak Indriyanto yang selalu mengingatkan dan memberi saran.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul PENGEMBANGAN DAN ANALISIS KELAYAKAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6 PADA KELAS MULTIMEDIA MATA PELAJARAN TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR PRODUKSI DI SMK MUHAMMADIYAH 1 BAMBANGLIPURO dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Muhammad Munir, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sigit Pambudi, M.Eng dan Ponco Wali Pranoto, M.Pd selaku validator dalam penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Drs. Muhammad Munir, M.Pd. selaku Ketua Penguji, Dr. Drs. Pramudi Utomo, M.Si. selaku Sekretaris, dan Dr. Priyanto, M.Kom selaku Penguji Utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Fatchul Arifin, M.T. dan Handaru Jati, Ph.D, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik

Informatika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini

5. Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Widada, M.Pd, selaku Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SMK Muhammadiyah 1 Bambanglipuro yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, April 2019

Penulis,



Aris Hariawan

NIM. 12520241050

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN MOTO	vii
HALAMAN PESEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
B. Kajian Penelitian yang Relevan	46
C. Kerangka Pikir	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Model Pengembangan.....	49
B. Prosedur Pengembangan.....	50
C. Tempat Waktu Penelitian.....	52
D. Subjek Penelitian	53

E. Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Instrumen Penelitian	54
G. Teknik Analisis Data.....	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	58
B. Deskripsi Data.....	69
C. Analisis Data	75
D. Kajian Produk	78
E. Pembahasan Hasil Penelitian	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	84
A. Kesimpulan	84
B. Kelemahan	85
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi instrumen Ahli Materi	55
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen Ahli Media.....	55
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen untuk Tanggapan Pengguna (Siswa)	56
Tabel 4. Skala Likert	57
Tabel 5. Kategori Kelayakan.....	57
Tabel 6. Data Kelayakan Ahli Materi	70
Tabel 7. Data Kelayakan Ahli Media.....	72
Tabel 8. Data Penilaian Pengguna	74
Tabel 9. Hasil Analisis Data Kelayakan dari Ahli Materi	75
Tabel 10. Masukkan dari Ahli Materi	76
Tabel 11. Hasil Analisis Data Kelayakan dari Ahli Media.....	77
Tabel 12. Masukkan dari Ahli Media	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Awal Adobe Flash Professional CS6.....	24
Gambar 2. Layar muka Adobe Flash Professional CS6.....	24
Gambar 3. <i>Menubar</i> Adobe Flash Professional CS6	25
Gambar 4. <i>Toolbox</i> pada Adobe Flash Professional CS6	25
Gambar 5. <i>Timeline</i> pada Adobe Flash Professional CS6	25
Gambar 6. <i>Stage</i> pada Adobe Flash Professional CS6	26
Gambar 7. <i>Panel Properties</i> pada Adobe Flash Professional CS6	26
Gambar 8. Kamera	28
Gambar 9. Bagian Kamera Video 1	29
Gambar 10. Bagian Kamera Video 2	30
Gambar 11. Hasil Gambar <i>Bird Eye View</i>	33
Gambar 12. Hasil Gambar <i>High Angle</i>	34
Gambar 13. Hasil Gambar <i>Low Angle</i>	34
Gambar 14. Hasil Gambar <i>Eye Level</i>	35
Gambar 15. Hasil Gambar <i>Frog Eye</i>	35
Gambar 16. Hasil Gambar <i>Extreme Close Up</i>	36
Gambar 17. Hasil Gambar <i>Big Close Up</i>	36
Gambar 18. Hasil Gambar <i>Close Up</i>	37
Gambar 19. Hasil Gambar <i>Medium Close Up</i>	37
Gambar 20. Hasil Gambar <i>Medium Shot</i>	37
Gambar 21. Hasil Gambar <i>Knee Shot</i>	38
Gambar 22. Hasil Gambar <i>Full Shot</i>	38
Gambar 23. Hasil Gambar <i>Long Shot</i>	38
Gambar 24. Hasil Gambar <i>Medium Long Shot</i>	39
Gambar 25. Hasil Gambar <i>Extreme Long Shot</i>	39
Gambar 26. Kabel Sambungan ke Komputer	42
Gambar 27. Kabel Sambungan ke Peralatan Audio-Visual	42
Gambar 28. Kabel Sambungan ke Kamera dan Video Game	42
Gambar 29. <i>Clapperboard</i>	45

Gambar 30. Kerangka Pikir Penelitian.....	48
Gambar 31. Model Pengembangan ADDIE.....	49
Gambar 32. <i>Flowchart</i> Utama Aplikasi	59
Gambar 33. Tampilan Halaman Intro	62
Gambar 34. Tampilan Halaman Menu.....	63
Gambar 35. Tampilan halaman KD	63
Gambar 36. Tampilan halaman Materi 1	63
Gambar 37. Tampilan halaman Materi 2	64
Gambar 38. Tampilan halaman Materi 3	64
Gambar 39. Tampilan halaman Materi 4	64
Gambar 40. Tampilan halaman Materi 5	65
Gambar 41. Tampilan halaman Evaluasi	65
Gambar 42. Tampilan halaman Evaluasi Pada Soal Pertanyaan.....	65
Gambar 43. Tampilan hasil akhir dan halaman Evaluasi.....	66
Gambar 44. Tampilan halaman Referensi.....	66
Gambar 45. Tampilan halaman Profil Pembuat.....	66
Gambar 46. Tampilan halaman Petunjuk Media.....	67
Gambar 47. Tampilan halaman Penutup	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keputusan Pembimbing	90
Lampiran 2. Validasi Instrumen.....	92
Lampiran 3. Validasi Ahli Materi	101
Lampiran 4. Validasi Ahli Media.....	107
Lampiran 5. Surat Ijin Penelitian Fakultas Teknik UNY	113
Lampiran 6. Surat Ijin Penelitian KESBANGPOL DIY	114
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian DIKPORA DIY	115
Lampiran 8. Surat Ijin Penelitian Majelis PDM Kab. Bantul	116
Lampiran 9. Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Pengguna Akhir.....	117
Lampiran 10. Kartu Bimbingan	121
Lampiran 11. Dokumentasi.....	122
Lampiran 12. <i>Flowchart</i>	123
Lampiran 13. <i>Storyboard</i>	128
Lampiran 14. <i>Action Script</i> Adobe Flash Professional CS6	130
Lampiran 15. Perbaikan Masukkan dari Ahli Materi.....	132
Lampiran 16. Perbaikan Masukkan dari Ahli Media	136
Lampiran 17. Silabus	138