

**MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN *SOFTWARE* ADOBE FLASH CS6**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :

Dodi Margiono

NIM. 12520241053

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2019

MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN *SOFTWARE* ADOBE FLASH CS6

Oleh:

Dodi Margiono
NIM.12520241053

ABSTRAK

Dalam kegiatan ekstrakurikuler pramuka di SMK Negeri 1 Pundong, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas bersumber pada buku. Dibutuhkan variasi media yang dapat menarik minat siswa untuk mempelajari materi-materi pramuka. Tujuan penelitian ini adalah (1) menghasilkan media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6, (2) mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6.

Metode dalam penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE. Model pengembangan ini terdiri dari 5 tahapan : (1) *analysis* yaitu mencari tahu kebutuhan awal untuk pembuatan media yang dikembangkan, (2) *design* yaitu pengumpulan bahan serta pembuatan kerangka awal media berupa *flowchart*, *storyboard*, dan instrument kelayakan, (3) *development* yaitu pembuatan media menggunakan Adobe Flash CS6, (4) *implementation* yaitu melakukan uji kelayakan kepada responden terhadap media yang sudah dibuat, (5) *evaluation* yaitu menganalisis nilai dan hasil dari uji kelayakan media oleh responden. Uji kelayakan dilakukan oleh 3 kelompok responden meliputi ahli media, ahli materi, dan siswa.

Hasil penelitian ini adalah : (1) menghasilkan produk akhir berupa media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6, (2) tingkat kelayakan media pembelajaran dari ahli media mendapatkan rata-rata persentase sejumlah 85,62% dengan kategori sangat layak, dari ahli materi mendapatkan rata-rata persentase sejumlah 86,25% dengan kategori sangat layak, dan dari siswa mendapatkan rata-rata persentase sejumlah 86,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil penelitian tersebut maka media pembelajaran pramuka berbasis android menggunakan *software* Adobe Flash CS6 layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pramuka.

Kata Kunci : Media pembelajaran, android, Adobe Flash CS6, dan kelayakan.

SCOUT LEARNING MEDIA BASED ANDROID USED ADOBE FLASH CS6 SOFTWARE

By:

Dodi Margiono
NIM.12520241053

ABSTRACT

In scout extracurricular activity at Pundong 1 Vocational High School, learning media still used limited sourced on book. Needed media variation that could pulled student interest for studied scout materials. The purpose of this research were (1) produced scout learning media based android used Adobe Flash CS6 software, (2) knew worthiness level of scout learning media based android used Adobe Flash CS6 software.

Method in this research used Research and Development. Development model used ADDIE model. This development model consist of five steps : (1) analysis that was found out initial needs for developed media, (2) design that was gathered ingredients and created initial framework of media in form flowchart, storyboard, and worthiness instruments, (3) development that was created media used Adobe Flash CS6, (4) implementation that was did media worthiness test to respondens on media that has been created, (5) evaluation that was analyzed value and result from media worthiness test by respondens. Worthiness test did by three responden groups consist of media expert, material expert, and students.

The result of this research were : (1) produced scout learning media based android used Adobe Flash CS6 software, (2) worthiness level of learning media from media experts got average percentage 85,62% with very worthy category, from material experts got average percentage 86,25% with very worthy category, and from students got average percentage 86,5% with very worthy category. Based on the result of research, scout learning media based android used Adobe Flash CS6 software was worthy used on scout learning activity.

Keywords : *learning media, android, Adobe Flash CS6, and worthiness*

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dodi Margiono
NIM : 12520241053
Program Studi : Pendidikan Teknik Informatika
Judul TAS : Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android
Menggunakan *Software* Adobe Flash CS6

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, 12 Agustus 2019

Yang menyatakan,



Dodi Margiono

NIM 12520241053

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID
MENGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS6**

Disusun oleh :
Dodi Margiono
NIM 12520241053

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

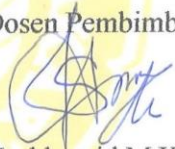
Yogyakarta, 1 Agustus 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika,



Handaru Jati, Ph.D
NIP 19740511 199903 1 002

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Nurkhamid.M.Kom
NIP 19680707 199702 1 001

HALAMAN PENGESAHAN




Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

MEDIA PEMBELAJARAN PRAMUKA BERBASIS ANDROID MENGUNAKAN SOFTWARE ADOBE FLASH CS6

Disusun oleh :
Dodi Margiono
NIM 12520241053

Telah dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 19 Agustus 2019

TIM PENGUJI

Nama / Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nurkhamid, M.Kom Ketua Penguji/Pembimbing		26/08/2019
Bekti Wulandari, M.Pd Sekertaris		26/08/2019
Handaru Jati, Ph.D Penguji		27/08/2019

Yogyakarta, 2019
Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
.....an Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama


I. Moh. Khairudin, Ph.D
NIP. 19790412 200212 1 002

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

Bapak dan Ibu Tercinta, terima kasih yang sedalam - dalamnya untuk cinta, kasih sayang, pengorbanan, dukungan, dan doa yang tiada pernah henti.

Kakak dan adikku tersayang, terima kasih atas semangat, motivasi dan keceriaan yang kalian berikan.

Semua sahabat - sahabat saya yang tiada henti memberikan dukungan dan semangat, terimakasih atas kebersamaannya selama ini, suka duka bersama dan saling mendukung dalam berjuang meraih cita, semoga kesuksesan selalu datang pada kita.

Teman - teman PII kelas F angkatan 2012, terimakasih atas kebersamaannya dan dukungannya

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 “Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android Menggunakan *Software* Adobe Flash CS6”. 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. Bapak Nurkhamid, S.Si., M.Kom., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi, yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Ponco Wali Pranoto, M.Pd., Bapak Agus Satmiyanto, S.Pd, Bapak Senjaya, dan Ibu Novitasari, S.Kom selaku Validator pada penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian Tugas Akhir Skripsi dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Tim penguji, selaku Ketua Penguji, Sekertaris, dan Penguji yang memberikan koreksi perbaikan terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Handaru Jati, Ph. D. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Koordinator Tugas Akhir Skripsi Pendidikan Teknik Informatika Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Ir. Fatchul Arifin, M.T., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Bapak Dr. Widarto, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang berkenan memberikan izin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

7. Bapak Sutapa, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Pundong yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
8. Para guru dan staf SMK Negeri 1 Pundong yang telah memberi bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
9. Siswa Siswi Kelas XI TKJ A di SMK Negeri 1 Pundong yang telah bekerjasama dan mendukung dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Seluruh pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 12 Agustus 2019

Penulis

Dodi Margiono

NIM.12520241053

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRAK	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Kajian Teori	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Kelayakan	17
B. Kajian Penelitian Yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	26
D. Pertanyaan Penelitian.....	27

BAB III METODELOGI PENELITIAN	28
A. Jenis Penelitian	28
B. Prosedur Pengembangan	28
C. Tempat Dan Waktu Penelitian	31
D. Subjek Penelitian	31
E. Teknik Pengumpulan Data	31
F. Instrumen Penelitian.....	32
G. Validitas Dan Reliabilitas Instrumen.....	34
H. Teknik Analisis Data	38
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	 39
A. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran.....	39
B. Deskripsi Data	60
C. Analisis Data	65
D. Kajian Produk.....	72
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	73
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	 78
A. Kesimpulan	78
B. Keterbatasan Produk.....	79
C. Saran	79
 DAFTAR PUSTAKA	 81
LAMPIRAN	83

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Materi	32
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Ahli Media	33
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Pengguna	33
Tabel 4. Pedoman Tingkat Reliabilitas Instrumen	37
Tabel 5. Skala <i>Likert</i>	38
Tabel 6. Kategori Kelayakan.....	38
Tabel 7. Hasil Uji Kelayakan Ahli Media	61
Tabel 8. Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi	62
Tabel 9. Hasil Uji Kelayakan Pengguna	64
Tabel 10. Hasil Analisis Data Uji Kelayakan Ahli Media.....	65
Tabel 11. Komentar/Saran Ahli Media dan Tindakan Peneliti	66
Tabel 12. Analisis Hasil Uji Kelayakan Ahli Materi.....	69
Tabel 13. Komentar/Saran Ahli Materi dan Tindakan Peneliti.....	70
Tabel 14. Data Hasil Kelayakan Media Pembelajaran	77

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kerangka Berpikir	26
Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE	28
Gambar 3. <i>Flowchart</i> Halaman Utama	41
Gambar 4. <i>Flowchart</i> Halaman Materi	42
Gambar 5. <i>Flowchart</i> Halaman Evaluasi	43
Gambar 6. <i>Flowchart</i> Halaman Petunjuk	44
Gambar 7. <i>Flowchart</i> Halaman Tentang	44
Gambar 8. <i>Storyboard</i> Halaman Pembuka	46
Gambar 9. <i>Storyboard</i> Halaman Utama	46
Gambar 10. <i>Storyboard</i> Halaman Utama Materi	47
Gambar 11. <i>Storyboard</i> Halaman Pembahasan Submateri	47
Gambar 12. <i>Storyboard</i> Halaman Simulasi 1	48
Gambar 13. <i>Storyboard</i> Halaman Simulasi 2	48
Gambar 14. <i>Storyboard</i> Halaman Evaluasi	49
Gambar 15. <i>Storyboard</i> Halaman Petunjuk	49
Gambar 16. <i>Storyboard</i> Halaman Tentang	50
Gambar 17. Komponen Media Pembelajaran	51
Gambar 18. Tampilan Halaman Pembuka	52
Gambar 19. Tampilan Halaman Utama	53
Gambar 20. Tampilan Materi Utama	53
Gambar 21. Tampilan Pembahasan Submateri	54
Gambar 22. Tampilan Menu Sandi	54
Gambar 23. Tampilan Materi Sandi	55
Gambar 24. Tampilan Halaman Simulasi	55
Gambar 25. Tampilan Halaman Evaluasi	56
Gambar 26. Tampilan Halaman Petunjuk	56
Gambar 27. Tampilan Halaman Tentang	57
Gambar 28. Pengujian Media di Adobe Flash CS6	58

Gambar 29. Materi Sejarah Sebelum Diperbaiki	67
Gambar 30. Materi Sejarah Setelah Diperbaiki	67
Gambar 31. Tampilan Tombol Sebelum Diperbaiki	68
Gambar 32. Tampilan Tombol Setelah Diperbaiki	68
Gambar 33. Tampilan Jarak Keyframe Sebelum Diperbaiki	69
Gambar 34. Tampilan Jarak Keyframe Setelah Diperbaiki	69
Gambar 35. Penambahan Materi Perkemahan dan Api Unggun	71
Gambar 36. Tampilan Timeline Sebelum Materi Diringkas	71
Gambar 37. Tampilan Timeline Setelah Materi Diringkas	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Actionsript Media Pembelajaran Pramuka Berbasis Android	84
Lampiran 2. Validasi Instrumen	87
Lampiran 3. Validasi Ahli Media	95
Lampiran 4. Validasi Ahli Materi.....	101
Lampiran 5. Angket Siswa	105
Lampiran 6. Keseluruhan Data Angket Siswa	111
Lampiran 7. Perhitungan Validitas Instrumen	112
Lampiran 8. Hasil Validitas Instrumen	118
Lampiran 9. Hasil Reliabilitas Instrumen	119
Lampiran 10. Surat Keterangan Pembimbing	120
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian	122
Lampiran 12. Dokumentasi	124