

**MEDIA PEMBELAJARAN WAWASAN KEDAERAHAN
NUSANTARA UNTUK KELAS 5 SEKOLAH DASAR**



SKRIPSI

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Jenjang Strata I
Program Studi Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

Muchtar Luthfi
NIM : L200110113

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2015

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

MEDIA PEMBELAJARAN WAWASAN KEDAERAHAN NUSANTARA

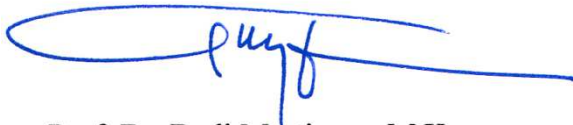
UNTUK KELAS 5 SEKOLAH DASAR

Telah diperiksa, disetujui dan disahkan pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 10 Maret 2015

Pembimbing I



Prof. Dr. Budi Murdiyasa, M.Kom
NIP : 196107221985031003

Pembimbing II



Azizah Fatmawati, S.T
NIK: 100.1198

HALAMAN PENGESAHAN

**MEDIA PEMBELAJARAN WAWASAN KEDAERAHAN
NUSANTARA UNTUK KELAS 5 SEKOLAH DASAR**

dipersiapkan dan disusun oleh

MUCHTAR LUTHFI

NIM : L200110113

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 14 Maret 2015

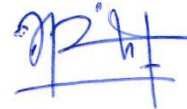
Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



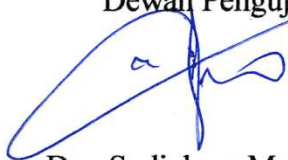
Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom
NIP : 196107221985031003

Pembimbing II



Azizah Fatmawati, S.T
NIK: 100.1198

Dewan Penguji



Drs. Sudjalwo, M. Kom
NIK: 404

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal *29 Maret 2019*

Dekan

Fakultas Komunikasi dan Informatika




Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D.
NIK : 703

Ketua Program Studi Informatika




Dr. Heru Supriyono, M.Eng.
NIK : 970

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut ini saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi :

1. Aplikasi dikembangkan menggunakan software Construct2. Gambar yang digunakan diambil dari internet, dan hasil rekayasa sendiri. Proses *editing* gambar menggunakan perangkat lunak CorelDraw X5.
2. Materi dan informasi diambil dari buku Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 5 Sekolah Dasar yang ditulis oleh Dyah Suryaningsih, penerbit PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, Solo dan sebagian diambil dari internet.
3. Perangkat keras menggunakan laptop Acer Aspire 4739 dengan spesifikasi Prosesor Intel® Core™ i3 CPU M380, 2,53Ghz, Harddisk 320GB, RAM 2GB, dan menggunakan sistem operasi Windows7 32-bit.
4. Hasil akhir berupa file eksekusi (.exe) yang dapat dijalankan pada semua sistem operasi (Mac OS, Windows, dan Linux).

Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggung jawab atas ini dan kebenaran diatas.

Surakarta, Februari 2015



Muchtar Luthfi

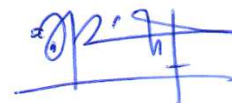
Mengetahui :

Pembimbing I



Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom
NIP : 196107221985031003

pembimbing II



Azizah Fatmawati, S.T
NIK : 100.1198

MOTTO

“Orang hebat bukan mereka yang menang dalam pertarungan, namun mereka yang bangkit dari keterpurukan dan kegagalan”

“Orang hebat bukan mereka yang sanggup mencapai puncak gunung tertinggi, namun mereka yang menemukan kesalahan dan kemudian memperbaikinya”

“Kesuksesan tidak akan datang kepada anda, namun andalah yang harus menjemputnya”

“Hidup yang indah adalah hidup yang bermanfaat bagi sesama”

“Satu hal yang paling berharga di dunia ini, bukan uang, jabatan atau kekayaan, namun hal yang paling berharga itu adalah ilmu. Jadi carilah ilmu kapanpun dan dimanapun, selagi masih muda carilah ilmu sebanyak-banyaknya, sebab ilmu yang akan menyelamatkanmu didunia dan akhirat”

“Kemenangan yang sesungguhnya adalah kemenangan melawan hawa nafsu”

(Mughtar Luthfi)

PERSEMBAHAN

Sebagai rasa syukur dan terima kasih saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT yang selalu memberikan kesehatan, kelapangan ilmu dan kemudahan jalan dalam mengerjakan skripsi ini.
2. Orang tuaku tercinta Bapak Sambjah Tanwiri dan Ibu Romdhonah yang selalu memberikan semangat, motivasi, dan senantiasa mendoakan untuk kebahagiaan dan kesuksesanku dengan penuh keikhlasan.
3. Keempat kakakku, Muhammad Yusuf, Nur Yasin, Nur Hakim, dan Naillis Sa'adah yang selalu memberikan motivasi dan semangat. Keponakan tersayang Naila Lu'lua Nur I'zaz yang selalu menghiburku.
4. Bapak Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom dan Ibu Azizah Fatmawati, S.T yang telah membimbing saya, terima kasih atas semuanya dan maafkan jika ada tutur kata ataupun ada tingkah laku yang kurang baik selama ini.
5. Teman-teman IDM karpet biru angkatan 2011 terima kasih atas keceriaan dan semangat yang diberikan.
6. Voppy Devita Putra yang telah memberikan ilmu design grafisnya, maafkan jika banyak merepotkan.
7. Adik-adik kelas 5 SD Muhammadiyah Program Khusus Ampel dan SD Negeri Jetis 1, terima kasih atas waktu dan masukannya.
8. Mas Aji Saputra sebagai biro skripsi yang telah banyak membantu.
9. Keluarga besar Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kami panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Wawasan Kedaerahan Nusantara untuk Kelas 5 Sekolah Dasar”.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana pada program studi Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.

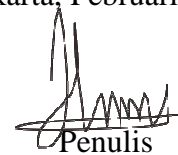
Penulis menyadari masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari semua pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan selanjutnya.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
2. Bapak Dr. Heru Supriyono, M.Sc. selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta.
3. Bapak Nurgiyatna, M.Sc, Ph.D selaku Pembimbing Akademik.
4. Bapak Prof. Dr. Budi Murtiyasa, M.Kom dan Ibu Azizah Fatmawati, ST. selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini.

5. Segenap dosen Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.
6. Kedua orang tua yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
7. Teman-teman IDM karpet biru yang telah bersama selama 4 tahun ini, terima kasih atas keceriaan yang telah dibagikan.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu.

Surakarta, Februari 2015



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
DAFTAR KONTRIBUSI	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
ABSTRAKSI.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	3
E. Manfaat Penelitian.....	3
F. Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
A. Telaah Penelitian	5
B. Landasan Teori.....	7

1. Media Pembelajaran	7
2. Construct2	8
3. CorelDraw	8
4. GoldWave.....	8
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	9
A. Waktu dan Tempat	9
B. Peralatan Utama dan Pendukung.....	10
C. Alur Penelitian.....	10
1. Analisis Kebutuhan	11
2. Pengumpulan Data	12
3. Desain Aplikasi	12
4. Implementasi	13
5. Pengujian.....	13
6. Penyusunan Laporan	13
D. Desain Sistem.....	14
1. Desain Aplikasi	14
2. Desain Antarmuka.....	15
a. Halaman Utama.....	16
b. Halaman Submenu Pilihan.....	16
c. Halaman Jelajah Nusantara	18
d. Halaman Pembahasan Provinsi	19
e. Halaman Submenu Pembahasan	20
f. Halaman Permainan	21

g. Halaman Pengembang.....	22
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	23
A. Hasil Penelitian	23
1. Halaman Utama	31
2. Halaman Submenu Pilihan	32
3. Halaman Jelajah Nusantara	33
4. Halaman Pembahasan Provinsi	34
5. Halaman Permainan	35
a. Permainan Tebak Rumah Adat	35
b. Permainan Tebak Pakaian Adat	36
c. Permainan Tebak Peta Indonesia	37
d. Permainan Tebak Alat Musik.....	38
e. Halaman Skor Akhir.....	38
6. Halaman Pembahasan Pakaian Adat.....	39
7. Halaman Pembahasan Rumah Adat	40
8. Halaman Pembahasan Tarian Adat	41
9. Halaman Pembahasan Senjata Tradisional	42
10. Halaman Pembahasan Suku Bangsa	43
11. Halaman Pembahasan Flora dan Fauna	44
12. Halaman Pembahasan Alat Musik Tradisional	44
13. Halaman Pengembang.....	45
B. Pengujian.....	46
1. Pengujian Guru.....	46

a. Pengujian Terhadap Aplikasi	46
b. Pengujian Terhadap Kesesuaian Konten.....	51
2. Pengujian Siswa	56
a. SD Muhammadiyah Program Khusus Ampel.....	56
b. SD Negeri Jetis 1.....	61
c. Hasil Perbandingan	65
3. Pengujian Siswa Keseluruhan	66
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Layout yang terdapat dalam aplikasi	24
Tabel 4.2. Object dalam program Construct2	28
Tabel 4.3. Tabel hasil pengujian oleh guru pada kategori aplikasi.....	47
Tabel 4.4. Tabel skoring guru pada kategori aplikasi	48
Tabel 4.5. Tabel hasil pengujian pada kategori kesesuaian konten	51
Tabel 4.6. Tabel skoring guru pada kategori kesesuaian konten	52
Tabel 4.7. Tabel pengujian siswa SD Muhammadiyah PK Ampel.....	56
Tabel 4.8. Tabel skoring siswa SD Muhammadiyah PK Ampel	57
Tabel 4.9. Hasil pengujian siswa SD Negeri Jetis 1	61
Tabel 4.10. Tabel skoring siswa SD Negeri Jetis 1.....	62
Tabel 4.11. Tabel pengujian siswa keseluruhan	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Flowchart tahapan penelitian	11
Gambar 3.2. Site map media pembelajaran wawasan kedaerahan.....	15
Gambar 3.3. Rancangan halaman utama.....	16
Gambar 3.4. Rancangan halaman submenu pilihan.....	17
Gambar 3.5. Rancangan halaman jelajah nusantara.....	18
Gambar 3.6. Rancangan halaman pembahasan provinsi.....	19
Gambar 3.7. Rancangan halaman submenu pembahasan	20
Gambar 3.8. Rancangan halaman permainan.....	21
Gambar 3.9. Rancangan halaman pengembang	22
Gambar 4.1. Menu pada tab Home	25
Gambar 4.2. Menu pada tab View	25
Gambar 4.3. Menu pada tab Events	25
Gambar 4.4. Halaman kerja program Construct2	26
Gambar 4.5. Cara mengubah menjadi .exe	27
Gambar 4.6. Hasil akhir program.....	27
Gambar 4.7. Tampilan halaman utama	31
Gambar 4.8. Informasi pada animasi	31
Gambar 4.9. Halaman submenu pilihan.....	32
Gambar 4.10. Tampilan semua menu pada halaman submenu pilihan.....	33
Gambar 4.11. Tombol menuju halaman jelajah nusantara.....	33
Gambar 4.12. Halaman utama jelajah nusantara.....	34
Gambar 4.13. Tampilan halaman pembahasan provinsi	34
Gambar 4.14. Tombol menuju halaman permainan.....	35
Gambar 4.15. Tampilan halaman permainan	35
Gambar 4.16. Soal pada permainan tebak rumah adat.....	36
Gambar 4.17. Soal pada permainan tebak pakaian adat	37
Gambar 4.18. Soal pada permainan tebak peta Indonesia	37
Gambar 4.19. Soal pada permainan tebak alat musik	38

Gambar 4.20. Halaman skor akhir	39
Gambar 4.21. Halaman pembahasan pakaian adat.....	40
Gambar 4.22. Mengatur posisi gambar	40
Gambar 4.23. Halaman pembahasan rumah adat.....	41
Gambar 4.24. Mengubah ukuran gambar.....	41
Gambar 4.25. Halaman pembahasan tarian adat.....	42
Gambar 4.26. Mengatur <i>hyperlink</i> halaman.....	42
Gambar 4.27. Halaman pembahasan senjata tradisional.....	43
Gambar 4.28. Halaman pembahasan suku bangsa	43
Gambar 4.29. Halaman pembahasan flora dan fauna	44
Gambar 4.30. Halaman pembahasan alat musik tradisonal	44
Gambar 4.31. Halaman pengembang	45
Gambar 4.32. Grafik pengujian guru pada kategori aplikasi	49
Gambar 4.33. Grafik pengujian guru pada kategori kesesuaian konten	52
Gambar 4.34. Grafik pengujian siswa SD Muhammadiyah PK Ampel	58
Gambar 4.35. Grafik pengujian siswa SD Negeri Jetis 1.....	62
Gambar 4.36. Grafik pengujian siswa keseluruhan	66

ABSTRAKSI

Indonesia adalah negara yang kaya raya, baik itu sumber daya alam maupun kebudayaan didalamnya. Indonesia berasaskan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti walaupun berbeda-beda namun tetap satu. Indonesia memiliki banyak kebudayaan daerah yang meliputi pakaian adat, rumah adat, suku, senjata tradisional, hewan dan tumbuhan khas, tarian daerah, serta alat musik tradisional. Setiap daerah di Indonesia memiliki ciri khas mereka masing-masing.

Media pembelajaran sebagai media komunikasi antara pendidik dengan siswa saat ini belum ada yang mengenalkan kebudayaan Indonesia secara lengkap. Selama ini proses belajar mengajar hanya menggunakan media bantu buku pegangan sebagai rujukan awal. Skripsi ini bertujuan untuk membangun sebuah aplikasi berbasis dekstop yang berisi informasi mengenai kebudayaan di Indonesia yang meliputi pakaian adat, rumah adat, suku, senjata tradisional, hewan dan tumbuhan khas, tarian daerah, serta alat musik tradisional.

Penelitian yang dilakukan menggunakan metode pengumpulan data melalui dokumentasi dan studi pustaka. Tahap pengembangan aplikasi melalui beberapa proses yaitu pencarian data, perancangan, implementasi dan pengujian. Aplikasi dibangun menggunakan Construct2, CorelDraw X5 untuk pembuatan menu dan isi dari aplikasi, GoldWave untuk proses konversi audio ke format .ogg. Hasil akhir aplikasi pengenalan kebudayaan daerah berupa file eksekusi berformat .exe yang dapat dijalankan di berbagai platform, yakni Windows (x64,x86/x32), Linux (x64,x86/x32), dan OSX atau Mac OS. Isi dari aplikasi adalah informasi mengenai pakaian adat, suku, senjata tradisional, rumah adat, tarian adat, hewan dan tumbuhan khas, serta alat musik khas dari 34 Provinsi di Indonesia (berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2002-2013). Aplikasi dilengkapi dengan 4 permainan yakni tebak rumah adat, tebak peta Indonesia, tebak pakaian adat, dan tebak alat musik. Informasi yang diberikan dalam aplikasi dibedakan menjadi 2 yakni menurut kategori (terdapat 7 kategori pembahasan) dan menurut Provinsi. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan di SD Muhammadiyah Program Khusus Ampel dan SD Negeri Jetis 1 dengan total responden 47 siswa dan 2 responden guru dapat disimpulkan bahwa 90,64% responden siswa menyatakan aplikasi media pembelajaran ini membuat siswa tertarik terhadap kebudayaan Indonesia dan 100% responden guru menyatakan bahwa aplikasi media pembelajaran ini dapat digunakan sebagai pendamping guru dalam memberikan materi Ilmu Pengetahuan Sosial untuk Kelas 5 sekolah dasar.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Construct2, Kebudayaan, Indonesia*