

MEDIA PEMBELAJARAN ETIKA PROFESI BERBENTUK ANIMASI



SKRIPSI

**Disusun Untuk Memenuhi Persyaratan Menyelesaikan Pendidikan Diploma IV
Pada Jurusan Teknik Komputer Program Studi Teknologi Informatika
Multimedia Digital Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

**Ahmad Jimly Rafi
061640721734**

**JURUSAN TEKNIK KOMPUTER
PROGRAM STUDI TEKNOLOGI INFORMATIKA MULTIMEDIA DIGITAL
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2020**

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN ETIKA PROFESI BERBENTUK ANIMASI



**Oleh :
Ahmad Jimly Rafi
061640721734**

Palembang, September 2020

Menyetujui,

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Yulian Mirza, S.T., M.Kom.
NIP. 196607121990031003**

**Hartati Deviana, S.T., M.Kom.
NIP. 197405262008122001**

Mengetahui,

Ketua Teknik Komputer

Ketua Program Studi D4

**Azwardi, S.T., M.T.
NIP. 197005232005011004**

**Ema Laila, S.Kom., M.Kom
NIP. 197703292001122002**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polsri.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama Mahasiswa : Ahmad jimly rafi
NIM : 061640721734
Jurusan / Prodi : Teknik Komputer / Teknologi Informatika Multimedia Digital (D4)
Judul Skripsi : Media pembelajaran etika profesi berbentuk animasi

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut diatas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain
3. Apabila skripsi ini dikemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin skripsi milik orang lain, maka saya bersedia menerima konsekuensi nya

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak-pihak yang berkepentingan.

Palembang, Agustus 2020
Yang Membuat Pernyataan,

Ahmad Jimly Rafi
NIM. 061640721734

Motto:

“Berjuanglah Untuk Hal Yang Memang Layak Di Perjuangkan”

PERSEMBAHAN

- KAMPUSKU
- TEMAN-TEMAN KU
- UNTUK KU
- SEMUA YANG TELAH MEMBANTU
- ORANG TERSAYANG

Perkembangan teknologi saat ini telah membawa kemajuan yang pesat, salah satunya dalam bidang pendidikan. Penyampaian materi perkuliahan pada saat ini tidak melulu melalui kegiatan belajar mengajar di kelas, tetapi bisa juga melalui berbagai macam media pembelajaran seperti salah satunya yaitu media pembelajaran aplikasi. Media pembelajaran yang menggunakan aplikasi sebagai medianya memiliki potensi untuk dijadikan salah satu alat yang akan membantu pelaku pendidikan dalam menyampaikan materi. Sentuhan grafis dalam aplikasi tersebut juga akan menambah poin plus agar orang yang menggunakannya merasa lebih nyaman dan dapat mencerna materi dengan mudah. Dengan keunggulan yang dimiliki media pembelajaran aplikasi, penulis membuat sebuah media pembelajaran tentang etika profesi yang akan dikemas dalam bentuk aplikasi guna menciptakan suasana belajar yang lebih menarik.

Kata Kunci : media pembelajaran, aplikasi, etika profesi.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala, karena atas rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan judul **“Media Pembelajaran Etika Profesi Berbentuk Animasi”**. Sholawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan nabi besar kita, yakni Nabi Muhammad Sallahu ‘alaihi wasaallam yang telah menunjukkan kepada kita jalan yang lurus berupa ajaran agama islam yang sempurna dan menjadi anugerah serta rahmat bagi seluruh alam. Dimana tujuan dari penyusunan Laporan Skripsi ini adalah salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan di Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan dukungan selama mengerjakan Laporan Skripsi Ini. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan semangat, motivasi dan dukungannya.
2. Bapak Ir. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
3. Bapak Azwardi, S.T.M.T. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Ibu Ema Laila, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Program Studi D4.
5. Bapak Yulian Mirza, S.T.,M.Kom selaku dosen pembimbing pertama yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
6. Ibu Hartati Deviana,S.T.,M,Kom selaku dosen pembimbing kedua yang telah banyak membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini.
7. Seluruh dosen beserta staff di lingkungan jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
8. Teman-teman kelas 8TIA yang telah berjuang bersama-sama dalam meraih kesuksesan.
9. Dan kepada semua pihak yang telah banyak membantu dalam proses penyelesaian Laporan Skripsi Ini..

Semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi para pembaca. Sebelumnya penulis menyadari masih banyak kekurangan, baik dari materi dan maupun teknik penyajiannya, mengingat pengetahuan dan pengalaman penulis yang masih

DAFTAR ISI

COVER

LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1,2 Rumusan Masalah.....	2
1,3 Batasan Masalah.....	2
1,4 Tujuan Penelitian.....	2
1,5 Manfaat Penelitian.....	2

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran.....	3
2.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	4
2.3 Jenis Media Pembelajaran.....	5
2.4 Hubungan Antara Media Dengan Media Pembelajaran.....	5
2.5 Media Animasi.....	7
2.6 Manfaat Media Animasi.....	8
2.7 Klasifikasi Media Animasi.....	8
2.8 Kelemahan Dan Kelebihan Animasi.....	12

BAB 3 PERANCANGAN

3.1 Perancangan Media Pembelajaran.....	14
3.1.1 Konsep (concept).....	15
3.1.2 Perancangan.....	16
3.1.3Pengumpulan Materi.....	16
3.1.4 Pembuatan.....	17
3.2 Perancangan Perhitungan Hasil Kuesioner.....	17

BAB 4 HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil.....	21
4.2 Pengujian	22
4.2.1 Prosedur Pengujian	22
4.3 Analisis data.....	23
4.4 Data Hasil Pengujian	31

BAB 5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan	35
5.2 Saran	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Perancangan Pembuatan Media Pembelajaran.....	15
Gambar 3.2 Contoh Rancangan Tampilan Video	16
Gambar 3.3 Proses Pembuatan	17
Gambar 4.1 Tampilan Awal	21
Gambar 4.2 Tampilan Intro	21
Gambar 4.3 Tampilan Materi Etika	22
Gambar 4.4 Grafik Data Hasil Pengujian Pertanyaan “Apakah Media Pembelajaran Ini Mudah Anda Pahami ?.....	31
Gambar 4.5 Grafik Data Hasil Pengujian Pertanyaan “Apakah Media Pembelajaran Ini Dapat Menciptakan Suasana Belajar Yang Lebih Menyenangkan?.....	32
Gambar 4.6 Grafik Data Hasil Pengujian Pertanyaan “Apakah Media Pembelajaran Seperti Ini Menarik Dan Tidak Membosankan?	32
Gambar 4.7 Grafik Data Hasil Pengujian Pertanyaan “Apakah Aplikasi Ini Menarik Dari Segi Gambar/Grafis?	33
Gambar 4.8 Grafik Data Hasil Pengujian Pertanyaan”Apakah Aplikasi Ini Menarik Dari Segi Warna Yang Ditampilkan ?.....	34
Gambar 4.9 Grafik Data Hasil Pengujian Pertanyaan”Apakah aplikasi Ini Mudah Digunakan ?	34

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Kriteria Pemilihan Media	6
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	16
Tabel 3.2 Beberapa Contoh Materi Gambar	16
Tabel 3.3 Penentuan Skor Jawaban.....	18
Tabel 4.1 Pertanyaan Kuesioner	23
Tabel 4.2 Skor Kriteria.....	23
Tabel 4.3 Rating Scale	24
Tabel 4.4 Total Skor Pertanyaan “Apakah media pembelajaran seperti ini mudah Anda pahami ?”	24
Tabel 4.5 Total Skor Pertanyaan “Apakah media pembelajaran seperti ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan?”	25
Tabel 4.6 Total Skor Pertanyaan “Apakah media pembelajaran seperti ini menarik dan tidak membosankan?”	26
Tabel 4.7 Total Skor Pertanyaan “Apakah aplikasi ini menarik dari segi gambar/grafis?”	27
Tabel 4.8 Total Skor Pertanyaan “Apakah aplikasi ini menarik dari segi warna yang ditampilkan?”	28
Tabel 4.9 Total Skor Pertanyaan “Apakah aplikasi ini mudah digunakan?”	29