

SKRIPSI
APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA
KECIL (BULU TANGKIS, BASEBALL, TENIS MEJA) DI SMK
SEDULANG SETUDUNG BANYUASIN III BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6



Oleh :
Gusti Pratiwi Yosi Aminah
20552010010

PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN
2024

SKRIPSI
APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA
KECIL (BULU TANGKIS, BASEBALL, TENIS MEJA) DI SMK
SEDULANG SETUDUNG BANYUASIN III BERBASIS
MULTIMEDIA MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6



Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan
Gelar Sarjana

Oleh :
Gusti Pratiwi Yosi Aminah
20552010010

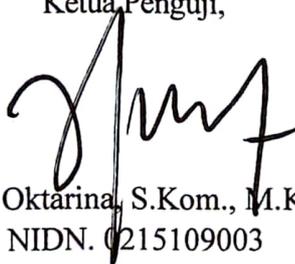
PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS SUMATERA SELATAN
2024

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nama : Gusti Pratiwi Yosi Aminah
Nim : 20552010010
Program Studi : Ilmu Komputer
Judul Proposal Skripsi : Aplikasi Media Pembelajaran Permainan Bola kecil (Bulutangkis, Baseball, Tenismeja) di SMK Sedulang Setudung Banyuasin III Berbasis *Multimedia* Menggunakan *ADOBE FLASH CS6*

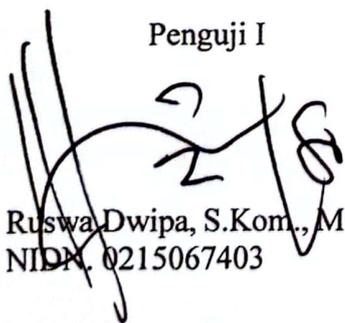
Telah dipertahankan dihadapkan dewan penguji skripsi Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sumatera Selatan dan dinyatakan **LULUS** pada (Rabu, 17 Juli 2024) di Kampus B Universitas Sumatera Selatan

Palembang, 17 Juli 2024
Ketua Penguji,



Serly Oktarina, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0215109003

Penguji I



Ruswa Dwipa, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0215067403

Pembimbing II



Ubaidillah, S. Kom., M.Kom
NIDN. 0227127402

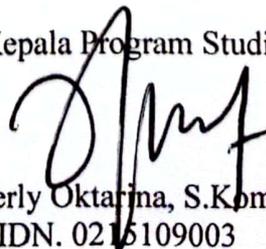
Mengetahui,

Dekan



Dr. M. Taufik Roseno, ST
NIDN. 0023037705

Kepala Program Studi



Serly Oktarina, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0215109003

ABSTRAK

Penyampaian materi praktik lapangan pada Permainan bola kecil (bulu tangkis, baseball, tenis meja) tidak memungkinkan dilakukan di dalam kelas, untuk itu guru harus menciptakan pembelajaran yang interaktif yaitu dengan cara menyiapkan media pembelajaran yang tepat, agar dapat diaplikasikan pada materi pembelajaran di dalam kelas, seperti permainan bola kecil. Salah satu contohnya dengan menciptakan aplikasi media pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* (R&D). Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jabarkan pada bab sebelumnya penulis memerlukan pembangunan aplikasi media pembelajaran Permainan Bola Kecil (Bulu Tangkis, Baseball, Tenis Meja) Di SMK Sedulang Setudung Banyuasin III berbasis multimedia menggunakan *adobe flash CS6*. Aplikasi ini dibuat untuk memenuhi tujuan yang ditulis pada bab sebelumnya. Penjelasan dari tahapan metode R&D (Research and Development) sebagai berikut : 1. Potensi dan Masalah karena sekolah ini belum mempunyai lapangan olahraga indoor sehingga apabila cuaca tidak mendukung 2. Pengumpulan Data Berdasarkan dari permasalahan yang ada serta pada saat penulis terjun langsung ke lapangan 3. Desain Perancangan Tahap design ini terjadi menjadi tiga tahap yaitu usecase, merancang aplikasi dengan menggunakan Perancangan Interface dan Pembahasan Interface. 4 Validasi Tahap selanjutnya berupa validasi media pembelajaran oleh ahli dengan tujuan untuk mengetahui dan memastikan bahwa media yang di rancang memiliki isi yang sesuai dengan materi serta memastikan aplikasi berjalan sesuai yang diharapkan atau tidak maka digunakanlah tahap validasi menggunakan black box testing. 5.Revisi. Untuk membuat aplikasi media pembelajaran permainan bola kecil (bulutangkis, baseball, Tenis meja) berbasis multimedia menggunakan *adobe flash CS6*, siswa akan lebih tertarik untuk belajar aktif dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Adobe Flash CS6, Metode R&D (*Research and Development*), Aplikasi Pembelajaran.