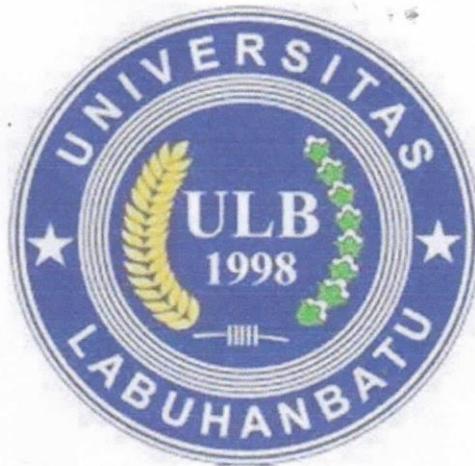


**PERANCANGAN PEMBELAJARAN MEDIA
ANIMASI (STUDI KASUS SD NEGERI 22 RANTAU
UTARA) DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH**

ARTIKEL

Diajukan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana (S1) Pada
Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Labuhanbatu



DEVI LESTARI HUTAGALUNG

NPM. 20.091.00.016

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS LABUHANBATU
RANTAU PRAPAT**

2024

LEMBAR PENGESAHAN/PERSETUJUAN

JUDUL : PERANCANGAN PEMBELAJARAN MEDIA ANIMASI (STUDI KASUS SD NEGERI 22 RANTAU UTARA) DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

JENIS LUARAN : Publikasi Tugas Akhir/Artikel Ilmiah

NAMA : INFROMATIKA

JURNAL/PROSIDING/BUKU :
VOLUME, NOMOR, TAHUN : 12, 3, 2024

HALAMAN : 437- 442

TERINDEKS : SINTA 5

NAMA MAHASISWA : DEVI LESTARI HUTAGALUNG

NPM : 20.091.00.016

PRODI : Sistem Infromasii

KONSENTRASI : S1

DOSEN PENDAMPING : MASRIZAL, S.KOM., M.KOM

DISETUJUI SEBAGAI PENGGANTI SKRIPSI (PILIHAN TUGAS AKHIR/SKRIPSI) Pada Tanggal : 31 Juli 2024

Menyetujui :

Kaprodi Sistem Informasi



Budianto Bangun, S.Kom., M.Kom
NIDN : 01240447003

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Dr. Iwan Purnama, S.kom, M.kom
NIDN : 0112029202

LEMBAR PENGESAHAN NASKAH TUGAS AKHIR

JUDUL : PERANCANGAN PEMBELAJARAN MEDIA ANIMASI (STUDI KASUS SD NEGERI 22 RANTAU UTARA) DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

DIPUBLIKASI DI JURNAL : Informatika Universitas LabuhanBatu

ISSN/ISBN : P-ISSN 2303-2863, E-ISSN 2615-1855

VOLUME/NOMOR/TAHUN : Vol. 12 No. 3. 2024

HALAMAN : 437- 442

TERINDEKS : SINTA 5

NAMA : DEVI LESTARI HUTAGALUNG

NPM : 2009100016

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

KONSENTRASI : S1

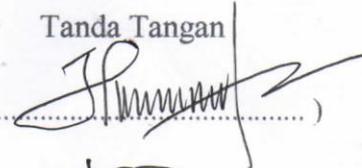
Telah diuji dan Dinyatakan Lulus Dalam Ujian Sarjana
pada Tanggal 31 Juli 2024

TIM PENGUJI

Penguji I (Ketua)

Nama : Masrizal, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0105039401

Tanda Tangan

()

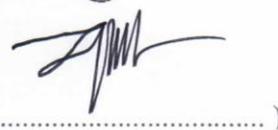
Penguji II (Anggota)

Nama : Irmayanti, S.Si.,M.Pd
NIDN : 0124088404

()

Penguji III (Anggota)

Nama : Syaiful Zuhri Harahap, S.Kom.,M.Kom
NIDN : 0113129103

()

Rantauprapat, 31 Juli 2024

Kepala Program Studi
Sistem Informasi

Dekan Fakultas Sains dan Teknologi



Budianto Bangun, S.Sos., M.Kom
NIDN.0124047003



Dr. Iwan Purnama, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0112029202

LEMBAR TINDAK LANJUT

NAMA MAHASISWA : DEVI LESTARI HUTAGALUNG
NPM : 20.091.00.016
PROGRAM STUDI : Sistem Informasi
KONSENTRASI : S1
JUDUL PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI : PERANCANGAN PEMBELAJARAN MEDIA ANIMASI (STUDI KASUS SD NEGERI 22 RANTAU UTARA) DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

JENIS LUARAN (JURNAL PROSIDING/BUKU/DLL) : Publikasi Tugas Akhir/Artikel Ilmiah
ISSN/ISBN : 2615-1855 (E-ISSN)
2303-2863 (P-ISSN)
VOLUME, NOMOR, TAHUN : 12, 3, 2024

BERDASARKAN KETERANGAN DAN DATA TERLAMPIR BAHWA PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI DENGAN JUDUL PERANCANGAN PEMBELAJARAN MEDIA ANIMASI (STUDI KASUS SD NEGERI 22 RANTAU UTARA) DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH

DIPUTUSKAN :

1. MELAKSANAKAN UJIAN PENDALAMAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI
2. TIDAK PERLU MELAKSANAKAN UJIAN PENDALAMAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI

Disahkan pada tanggal : 31 Juli 2024

Diketahui Oleh:

Menyetujui :

Kaprodi Sistem Informasi



A circular purple stamp of the Faculty of Science and Technology, Universitas Labuhanbatu, is visible behind the signature. The stamp contains the text 'FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI', 'UNIVERSITAS LABUHANBATU', '1998', and 'PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI'.

Budianto Bangun, S.Kom., M.Kom
NIDN : 01240447003

Dekan fakultas sains dan teknologi



A circular purple stamp of the Faculty of Science and Technology, Universitas Labuhanbatu, is visible behind the signature. The stamp contains the text 'FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI', 'UNIVERSITAS LABUHANBATU', '1998', and 'PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI'.

Dr. Iwan Purnama, S.kom, M.kom
NIDN : 0112029202

LEMBAR PERNYATAAN

NAMA : DEVI LESTARI HUTAGALUNG
NPM : 20.091.00.016
PROGRAM STUDI : Sistem Informasi
JUDUL ARTIKEL : PERANCANGAN PEMBELAJARAN
MEDIA ANIMASI (STUDI KASUS SD
NEGERI 22 RANTAU UTARA) DENGAN
MENGUNAKAN ADOBE FLASH

Dengan ini penulis menyatakan bahwa artikel ilmiah ini disusun dengan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi di Universitas LabuhanBatu adalah hasil karya penulis sendiri. Semua kutipan maupun rujukan dalam artikel ilmiah ini telah penulis cantumkan sumbernya dengan benar dengan ketentuan yang berlaku.

Jika dikemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebagian artikel ilmiah ini bukan hasil karya penulis atau plagiat, penulis bersedia menerima sanksi pencabutan gelar Akademik yang disandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Rantauprapat, 31 Juli 2024
Yang Membuat Pernyataan,



DEVI LESTARI HUTAGALUNG
NPM. 2009100016

KATA PENGANTAR

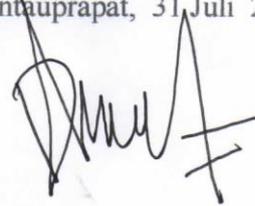
Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa Atas Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan publikasi Tugas Akhir/Skripsi dengan judul "PERANCANGAN PEMBELAJARAN MEDIA ANIMASI (STUDI KASUS SD NEGERI 22 RANTAU UTARA) DENGAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH" ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakann Tugas Akhir pada program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains Dan Teknologi universitas labuhanbatu dan penulis dengan penuh usaha hingga terpublikasi pada jurnal Informatika yang terindeks SINTA 5. Saya sebagai Penulis menyadari dalam penyusunan hingga terpublikasinya ini tidak akan dapat terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Rektor Universitas Labuhanbatu, Bapak Assoc. Prof. Ade Parlaungan Nasution, Ph.D
2. Bapak Dr. Iwan Purnama, S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Labuhanbatu.
3. Bapak Budianto Bangun, S.Sos, M.Kom selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Masrizal, S.Kom, M.Kom selaku dosen pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, memberikan arahan kepada penulis dalam penyusunan Tugas Akhir.
5. Ibu Irmayanti, S.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan saran dan arahan kepada penulis.
6. Kepada Orangtua, keluargapenulis mengucapkan terimakasih kasih banyak atas suport dan doa. Memberikan semangat untuk penulis dalam proses yang 4 tahun sehingga bisa mendapatkan gelar sarjana.

7. Kepada seseorang yang tidak dapat penulis sebutkan terimakasih telah menjadi teman berjuang dalam menyusun Tugas Akhir.
8. Kepada teman /keluarga Bakumpul yang menjadi saksi penulis dalam 4 tahun ini bersama-sama dalam meraih cita-cita. Semoga kita sukses semua dimana pun nantinya kita berada.

Penulis menyadari Publikasi Tugas Akhir/Skripsi yang terpublikasi ini tentunya masih memerlukan adanya masukan dan saran sehingga kedepan Publikasi Tugas Akhir/Skripsi ini dapat dijadikan rujukan pada karya- ilmiah selanjutnya.

Rantauprapat, 31 Juli 2024



(Devi Lestari Hutagalung)

LEMBAR PENGESAHAN ARTIKEL

NAMA MAHASISWA : DEVI LESTARI HUTAGALUNG
NPM : 20.091.00.016
PROGRAM STUDI : Sistem Informasi
JUDUL ARTIKEL : PERANCANGAN
PEMBELAJARAN MEDIA
ANIMASI (STUDI KASUS SD
NEGERI 22 RANTAU UTARA)
DENGAN MENGGUNAKAN
ADOBE FLASH

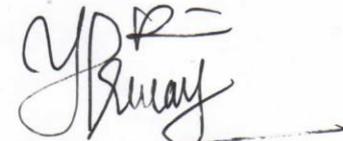
Rantauprapat, 31 Juli 2024

Disetujui :

Pembimbing I


Masrizal, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0105039401

Pembimbing II


Irmayanti, S.Si., M.Pd
NIDN : 0124088404

BUKTI PRINT OUT LUARAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR

p-ISSN : 2303-2863
e-ISSN : 2615-1955

INFORMATIKA

Fakultas Sains & Teknologi Universitas Labuhanbatu



RUMAH TENTANG LOGIN DAFTAR MENCARI SAAT INI ARSIP

Beranda > Vol 12, No 3 (2024) > Hutagalung

Unduh file PDF ini

Halaman: 1 of 6 - Zoom Otomatis

Email : tarihutagalung45@gmail.com, Masrizal20405@gmail.com,
irma'astintonga2@gmail.com

Corresponding Author : tarihutagalung45@gmail.com

Abstract

In the digital era like now, it is an advanced era. This progress is supported by rapidly developing technology. Computers can be used as an interesting and interactive learning tool, so that they can increase students' interest and enthusiasm. Computer-based learning media can present learning material visually and audio that is more interesting and easy to understand. Apart from that, computer-based learning media can also provide direct feedback to students, so that it can help students to understand the learning material better. The research site is SDN 22 Rantau Utara which is one of the state elementary schools in the Pulo Padang area which is located at Pasir Tiga, North Rantau sub-district, Labuhanbatu regency, North Sumatra SDN 22 Rantau Utara. This research uses Adobe Flash as an animation design application for recognizing letters and numbers.

Keywords: Adobe Flash, Animation, Media, Learning, Waterfall

1. Pendahuluan

Media pembelajaran berbasis komputer dapat menyajikan materi pembelajaran secara visual dan audio yang lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, media pembelajaran berbasis komputer juga dapat memberikan umpan balik secara langsung kepada peserta didik, sehingga dapat membantu mereka untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih

berbasis buku panduan yang masih banyak digunakan di sekolah saat ini memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pertama adalah kurangnya ketertarikan dan perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh kurangnya unsur visual dan audio yang menarik dalam buku panduan. Kelemahan kedua adalah materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh

PENGUNA

Nama belakang
Kata sandi
 Ingat aku

TENTANG JURNAL

Tim Redaksi
Kontak
Peninjau
Fokus & Cakupan
Etika Publikasi
Pedoman Penulis
Penerbit
Templat
Diindeks
Pernyataan Akses Terbuka

BUKTI PTINT OUT COVER

sinta.kemdikbud.go.id/journals/profile/10900

SINTA

Author Subjects Affiliations Sources FAQ WCU Registration Login



INFORMATIKA

FAKULTAS SAINS & TEKNOLOGI UNIVERSITAS LABUHANBATU

P-ISSN : 23032863 E-ISSN : 26151855

0
Impact

1461
Google Citations

Sinta 5
Current Accreditation

Google Scholar Garuda Website Editor URL

History Accreditation

2020

2021

2022

2023

2024

2025

Garuda

Google Scholar