

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA
MEMBACA JAM PADA TK ABA SEMOYA**

SKRIPSI



Ferdy Hernandar

12.12.6554

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA
MEMBACA JAM PADA TK ABA SEMOYA**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai prasyarat
Mencapai derajat Sarjana S1
Pada jurusan sistem informasi



disusun oleh

Ferdy Hernandar

12.12.6554

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA
MEMBACA JAM PADA TK ABA SEMOYA**


yang disusun oleh

Ferdy Hernandar

12.12.6554

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 11 Januari 2016

Dosen Pembimbing,


Heri Sismoro, M.Kom
NIK.190302057

PENGESAHAN

SKRIPSI

PEMBUATAN DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN CARA MEMBACA JAM PADA TK ABA SEMOYA

yang disusun oleh

Ferdy Hernandar

12.12.6554

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 23 Febuari 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146

Rizqi Sukma Kharisma, M.kom
NIK. 190302215

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 5 Maret 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Maret 2016

Ferdy Hernandar

NIM. 12.12.6554

MOTTO

- ✓ Selalu ceria dalam menjalani hidup dengan senyum dan syukur
- ✓ Jangan takut gagal ,berusahalah karena tuhan akan membayar setiap usaha yang telah dilakukan
- ✓ Untuk meraih kesuksesan, keberanian mu harus lebih besar daripada ketakutan mu
- ✓ Hari ini menentukan masa depan mu maka hari ini lakukan lah yang terbaik dan jangan menunda
- ✓ Setiap kesulitan ada kemudahan

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahNya serta Nabi Muhammad SAW yang menjadikan tauladan bagi seluruh umat manusia. Skripsi ini saya dedikasikan untuk:

1. Ucapan Doa Selalu menyertai untuk Bapak saya (Am. Iskandar), Alhamdulillah anakmu sudah sarjana, maaf tidak bisa membalas jasa mu yang sangat luar biasa untuk anak mu, Semoga Allah SWT selalu melindungi dan memberikan tempat termulia kepada bapak dan di alam barzah. Amiin ☺
2. Ibu (Herawati) terimakasih atas limpahan doa dan kasih sayang tak terhingga dan selalu memberikan yang terbaik
3. Adek saya (Devian Krisandy) yang gendut terimakasih sering membuat abang mu kesal, jadilah anak sholeh, pintar dan selalu ceria, bantulah abang membahagiakan kedua orang tua.
4. Terima kasih kepada dosen pembimbing saya bapak Heri Sismoro, M.Kom yang telah membimbing saya hingga penelitian saya selesai.

5. Terima kasih kepada Ibu Ketua TK ABA Semoya dan guru-guru TK ABA Semoya serta adik-adik di TK ABA Semoya terimakasih atas kerjasamanya dalam memberikan izin penelitian sampai skripsi ini selesai, semoga aplikasinya bermanfaat bagi TK ABA Semoya

6. Terima kasih untuk saudara ku vertinia yang sudah meminjamkan laptopnya selama pembuatan skripsi dan saudara ku yang dari selumar, piak aik, yang tidak bisa disebutkan satu persatu terimakasih atas doa dan dukungan kalian, semoga allah membalas kebaikan kalian.

7. Terima kasih untuk kalian (Fiul, Andi, Agung, Ady, dita, Samson, riza) yang selalu mendukung saya dalam pengerjaan skripsi ini dan menolong saya disaat hilangnya semangat mengerjakan skripsi ini.

8. Terimakasih untuk anak aguma dan armensi atas doa dan dukungannya.

Terima kasih banget buat teman-teman 12.S1.SI.04 yang telah menjadi teman selama 3 tahun lebih ini. Dan mengajarkan saya banyak hal yang baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT karena Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat serta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga umatnya hingga akhir zaman, amin.

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana pada Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Judul yang penulis ajukan adalah “ Pembuatan dan perancangan Media Pembelajaran Cara Membaca Jam Pada TK ABA Semoya”.

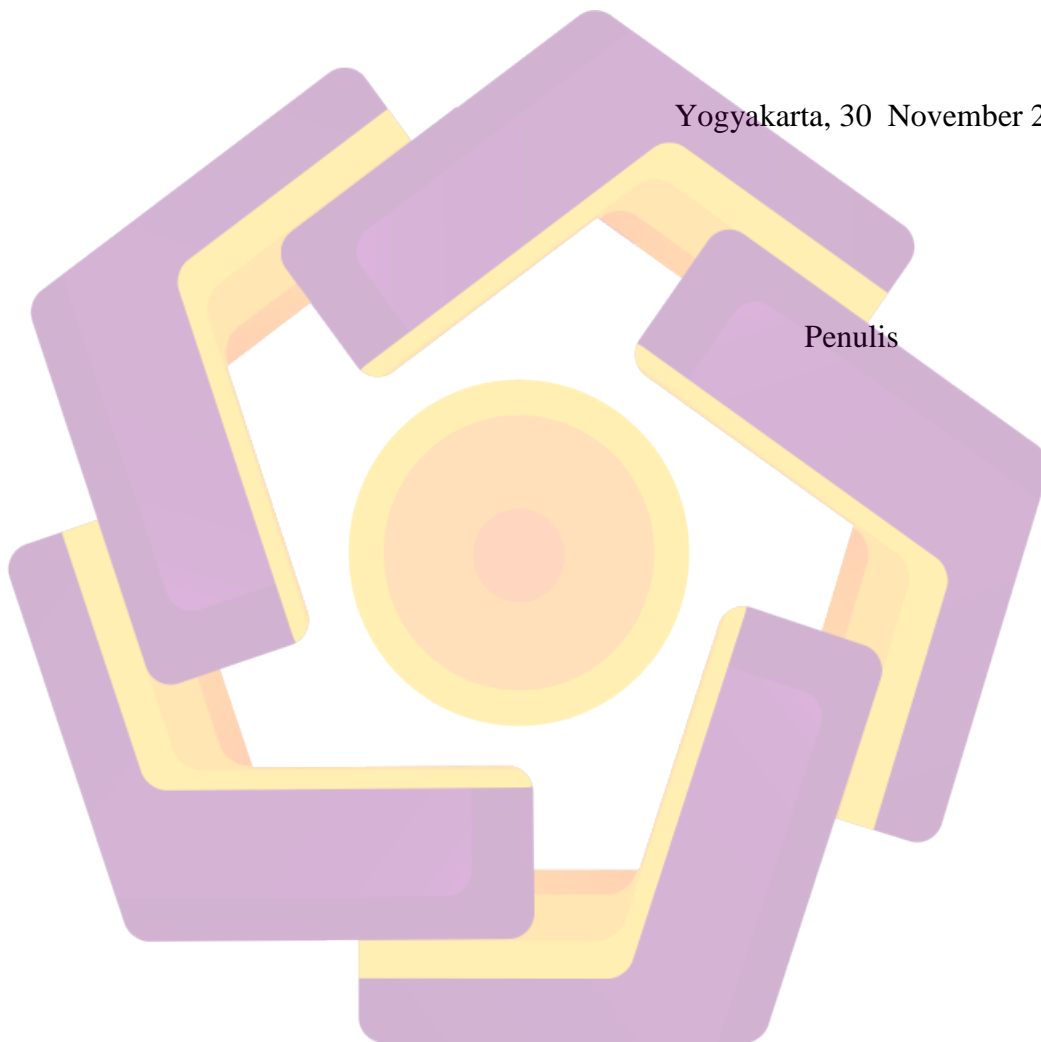
Dalam penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis dengan senang hati menyampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof.M.Suyanto selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mengesahkan secara resmi judul penelitian sebagai bahan penulisan skripsi sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
2. Bapak Heri Sismoro,M.Kom yang telah membimbing saya sehingga penulisan skripsi berjalan dengan lancar.
3. Kedua Orang Tua saya Bapak Am. Iskandar dan Ibu Herawati yang selalu mendukung, mendoakan, memperhatikan, dan memberikan kasih sayangnya kepada saya sehingga anak yang mandiri.
4. Untuk saudara saya tercinta yang telah memberikan dukungan dan nasehatnya kepada saya
5. Sahabat-sahabat tercinta terimakasih atas semua kebaikan kalian

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya, hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Yogyakarta, 30 November 2015

Penulis



DAFTAR ISI

| | |
|--|-------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xiv |
| DAFTAR GAMBAR | xv |
| INTISARI | xvii |
| ABSTRACT | xviii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1. Latar Belakang | 1 |
| 1.2. Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3. Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4. Tujuan Penelitian | 2 |
| 1.5. Mamfaat Penelitian | 3 |
| 1.6. Metode Penelitian..... | 4 |
| 1.7. Sistematika Penulisan | 5 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 7 |
| 2.1. Tinjauan Pustaka | 7 |
| 2.2 Konsep Media Pembelajaran | 8 |
| 2.2.1. Pengertian Media Pembelajaran | 8 |
| 2.2.2. Fungsi Media Pembelajaran | 10 |
| 2.2.3. Perangkat Media Pembelajaran | 10 |
| 2.2.4. Klasifikasi Media Pembelajaran..... | 11 |
| 2.2.5. Kareteristik Media Pembelajaran Dua Dimensi | 12 |
| 2.3. Konsep DasarMultimedia | 13 |
| 2.3.1. Defenisi Multimedia..... | 13 |

| | |
|---|-----------|
| 2.3.2. Sejarah Multimedia..... | 14 |
| 2.3.3. Objek-Objek Multimedia..... | 14 |
| 2.3.4. Software Multimedia | 17 |
| 2.4. Multimedia Interaktif..... | 18 |
| 2.4.1. Keunggulan Multimedia Pembelajaran..... | 18 |
| 2.4.2. Karakteristik Multimedia Pembelajaran..... | 19 |
| 2.4.3. Format Media Pembelajaran | 19 |
| 2.5. Alat Bantu Merancang Aliran Aplikasi multimedia..... | 21 |
| 2.5.1. Struktur Linier | 21 |
| 2.5.2. Struktur Menu..... | 22 |
| 2.5.3. Struktur Hirarki..... | 23 |
| 2.5.4. Struktur Jaringan..... | 24 |
| 2.5.5. Struktur Kombinasi..... | 25 |
| 2.6. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia..... | 25 |
| 2.7. Aplikasi Yang Digunakan | 27 |
| 2.7.1. <i>Adobe Flash</i> | 27 |
| 2.7.2. <i>Adobe Audition</i> | 27 |
| 2.8. Animasi Dalam Multimedia | 28 |
| 2.8.1. Pengertian Animasi..... | 28 |
| 2.8.2. Manfaat Animasi Dalam Multimedia..... | 29 |
| 2.8.3. Macam-macam Animasi Dalam Multimedia | 29 |
| 2.8.4. Macam-macam animasi dalam flash | 31 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 33 |
| 3.1. Tinjauan Umum | 33 |
| 3.1.1. Visi dan Misi | 34 |
| 3.1.2. Struktur Organisasi | 35 |
| 3.2. Analisis Sistem..... | 36 |
| 3.2.1. Identifikasi Masalah | 36 |
| 3.2.2. Analisis Kelemahan Sistem..... | 37 |
| 3.3. Analisis Kebutuhan Sistem..... | 37 |
| 3.3.1. Analisis Kebutuhan Fungsional..... | 38 |

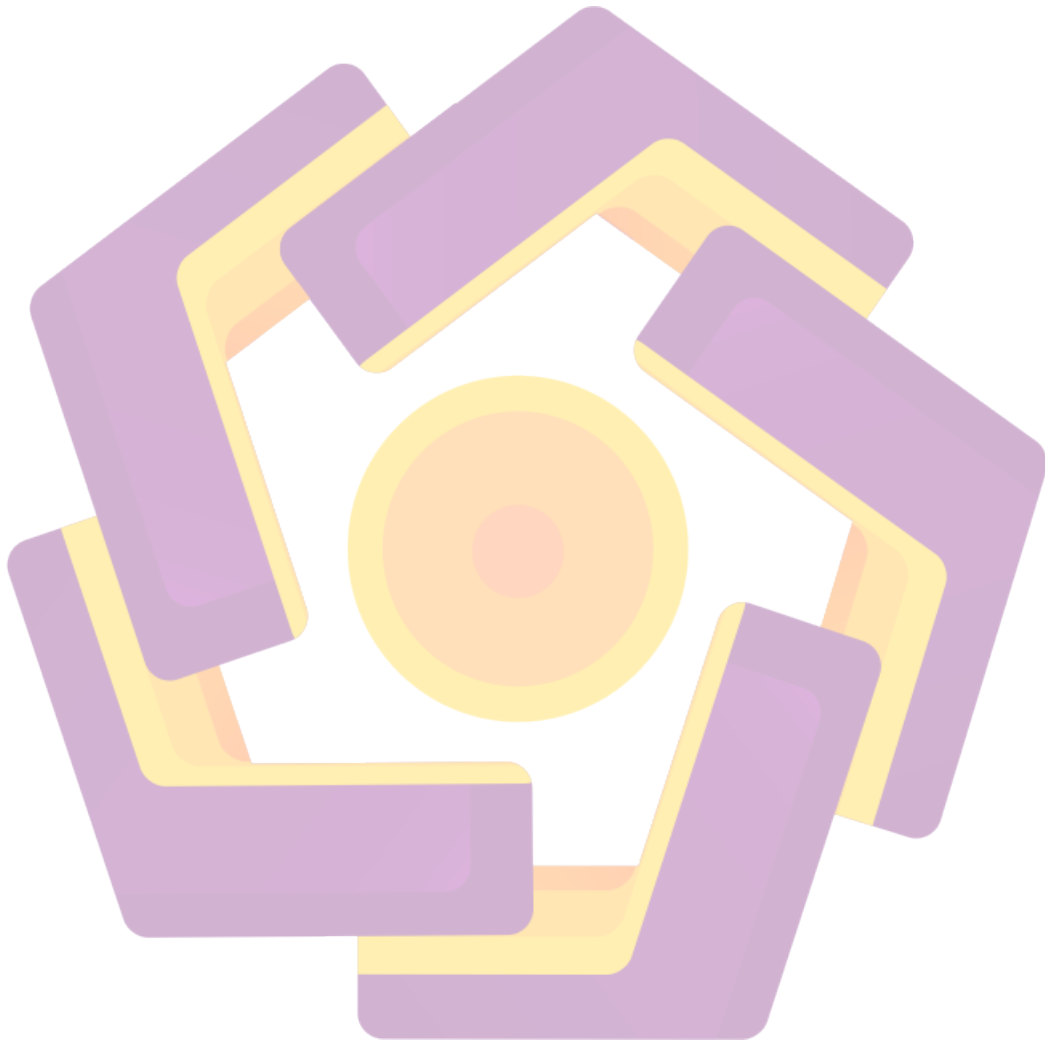
| | |
|--|-----------|
| 3.3.2. analisis Kebutuhan Non Fungsional | 38 |
| 3.4. Analis Kelayakan Sistem | 40 |
| 3.4.1. Kelayakan Teknis | 40 |
| 3.4.2. Kelayakan Hukum | 40 |
| 3.4.3. Kelayakan Operasional | 40 |
| 3.5. Perancangan Media Pembelajaran | 41 |
| 3.5.1. Merancang Konsep | 41 |
| 3.5.2. Merancang Isi | 41 |
| 3.5.3. Merancang Naskah | 44 |
| 3.5.4. Merancang Grafik | 47 |
| BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | 54 |
| 4.1. Implementasi | 54 |
| 4.1.1 Urutan Kegiatan Implementasi | 54 |
| 4.1.2 Pembuatan Background Aplikasi Media Pembelajaran ... | 55 |
| 4.1.3 Pembuatan Tombol dengan Adobe Flash | 57 |
| 4.1.4 Pembuatan Audio dengan Adobe Audition | 58 |
| 4.1.5 Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash | 59 |
| 4.1.6 Membuat animasi | 62 |
| 4.1.7 Mepublish file.exe | 63 |
| 4.1.8 Memburning Kedalam CD | 64 |
| 4.2 Pembahasan | 58 |
| 4.2.1 Pembahasan antar muka program | 65 |
| 4.2.2 Pembahasan action scrip | 76 |
| 4.3 Pengetesan Sistem | 79 |
| 4.3.1 Pengujian Unit | 79 |
| 4.3.2 Pengetesan Sistem (Sistem Testing) | 81 |
| 4.3.3 Pengetesan Integrasi | 81 |
| 4.4 Menggunakan Aplikasi | 82 |
| 4.5 Memelihara Sistem | 83 |
| 4.6 Distribution | 83 |
| BAB V PENUTUP | 83 |

| | |
|-----------------------------|-----------|
| 5.1 Kesimpulan | 84 |
| 5.2 Saran-saran | 85 |
| DAFTAR PUSTAKA | 86 |
| LAMPIRAN | |



DAFTAR TABEL

| | |
|-------------------------------------|----|
| Tabel 3.1 Perancangan Naskah | 45 |
| Tabel 4.1 Testing Unit..... | 79 |
| Tabel 4.2 Testing Sistem..... | 81 |
| Tabel 4.3 Pengetesan Integrasi..... | 81 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran | 10 |
| Gambar 2.2 Struktur linear | 22 |
| Gambar 2.3 Struktur Menu | 23 |
| Gambar 2.4 Struktur Hirarki | 22 |
| Gambar 2.5 Struktur Jaringan | 24 |
| Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia | 26 |
| Gambar 2.7 lembar kerja adobe flash | 27 |
| Gambar 2.8 halaman kerja adobe audition..... | 28 |
| Gambar 3.1 struktur organisasi TK ABA Semoya..... | 35 |
| Gambar 3.2 struktur navigasi | 42 |
| Gambar 3.3 Halaman Loasing..... | 47 |
| Gambar 3.4 Halaman Tampilan Menu Utama | 47 |
| Gambar 3.5 Halaman Tampilan Tahapan Belajar Jam | 48 |
| Gambar 3.6 Halaman Game | 48 |
| Gambar 3.7 Halaman Menu Pengenalan Angka Jam..... | 49 |
| Gambar 3.8 Halaman Materi Jam Tanpa Jarum..... | 49 |
| Gambar 3.9 Halaman Materi Jam Dengan Jarum | 50 |
| Gambar 3.10 Halaman Latihan Soal Cerita | 50 |
| Gambar 3.11 Halaman Game Mengurutkan Angka Jam | 51 |
| Gambar 3.12 Halaman Game Memperbaiki Angka Jam | 51 |
| Gambar 3.13 Halaman Game Memasang Jarum Jam | 52 |
| Gambar 3.14 Halaman Game Tebak Jam | 52 |
| Gambar 3.15 Halaman Tentang Aplikasi | 53 |
| Gambar 3.16 Halaman Keluar..... | 53 |
| Gambar 4.1 Halaman Tools Adobe Flash | 55 |
| Gambar 4.2 Halaman Tools CorelDRAW X4 | 56 |
| Gambar 4.3 Pembuatan Awan Dengan CorelDRAW X4 | 56 |
| Gambar 4.4 Halaman Background Menu Utama..... | 57 |
| Gambar 4.5 Pembuatan Tombol AdobeFlash | 57 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.6 Halaman Awal Adobe audition | 58 |
| Gambar 4.7 Pembuatan Reakaman Suara Adobe Audition | 58 |
| Gambar 4.8 Penyimpanan dan Pengaturan Format Video | 59 |
| Gambar 4.9 Halaman Awal Aobe Flash | 59 |
| Gambar 4.10 Halaman Properties Adobe Flash | 60 |
| Gambar 4.11 Import Background Ke Adobe Flash | 60 |
| Gambar 4.12 Import Audio ke Adobe Flash | 61 |
| Gambar 4.13 Import Tombol ke Adobe Flash | 61 |
| Gambar 4.14 Import Karakter ke Adobe Flash | 64 |
| Gambar 4.15 Tampilan Hasil dari pembuatan animasi | 63 |
| Gambar 4.16 Tampilan Publish *.exe | 64 |
| Gambar 4.17 Tampilan Halaman Loading | 65 |
| Gambar 4.18 Tampilan Halaman Menu Utama | 66 |
| Gambar 4.19 Tampilan Halaman Menu Tahapan Belajar | 66 |
| Gambar 4.20 Tampilan Halaman Belajar Angka Jam | 67 |
| Gambar 4.21 Tampilan Halaman Belajar Jam Tanpa Jarum | 68 |
| Gambar 4.22 Tampilan Halaman Belajar Jam Dengan Jarum | 68 |
| Gambar 4.23 Tampilan Halaman Cerita1 | 69 |
| Gambar 4.24 Tampilan Halaman Cerita2 | 69 |
| Gambar 4.25 Tampilan Halaman Cerita3 | 70 |
| Gambar 4.26 Tampilan Halaman Menu Permainan | 70 |
| Gambar 4.27 Tampilan Halaman Game Mengurutkan Angka | 71 |
| Gambar 4.28 Tampilan Halaman Game Memperbaiki Jam | 72 |
| Gambar 4.29 Tampilan Halaman Game Memasang Jarum Jam | 72 |
| Gambar 4.30 Tampilan Halaman Game Tebak Jam | 73 |
| Gambar 4.31 Tampilah Halaman Menang | 74 |
| Gambar 4.32 Tampilan Halaman Kalah | 74 |
| Gambar 4.33 Tampilan HalamanTentang Aplikasi | 75 |

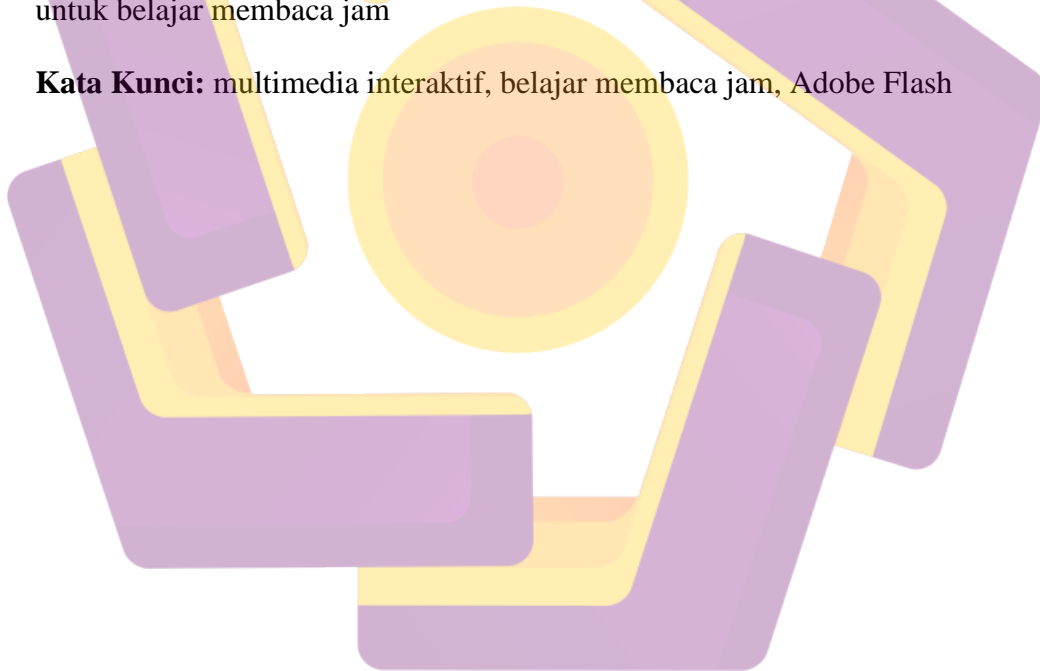
INTISARI

Jam merupakan alat untuk membaca waktu. Kebanyakan anak mulai tertarik mengenal waktu saat memasuki usia TK. Pada usia tersebut anak sudah mengetahui bahwa setiap aktivitas hariannya berhubungan dengan waktu. TK ABASemoya menyadari pentingnya untuk mengajarkan tentang jam kepada anak didik Tetapi Pembelajaran tentang jam dirasakan kurang efektif.

Sehari-hari, aktivitas manusia tidak pernah lepas dari waktu. Apabila anak mahir membaca jam atau setidaknya mampu menguasai dasar membaca jam. Ia akan merasakan manfaat yang banyak. Dengan adanya aplikasi multimedia interaktif untuk belajar membaca jam akan lebih menyenangkan dalam proses pembelajarannya. dapat dimanfaatkan sebagai alat dalam proses pembelajaran interaktif karena lebih menyenangkan karena terdapat unsur multimedia yaitu teks, gambar, audio, dan animasi. Dan terdapat permainan yang akan membuat daya tarik anak anak untk belajar membaca jam.

Dengan adanya media interaktif “belajar membaca jam” dengan menggunakan Adobe Flash diharapkan akan meningkatkan motivasi anak-anak untuk belajar membaca jam

Kata Kunci: multimedia interaktif, belajar membaca jam, Adobe Flash



ABSTRACT

Watch is a tool for reading time. Most of children begin to be interested to know the time when entering kindergarten. At that age the children already knew that their daily activity related to time. TK ABA Semoya recognize the importance of teaching about an hour to student. But unfortunately, learning about time is not too effective anymore .

Everyday The activities can never be separated from time. If the children can understand about time or at least able to master basic how to read time. They will get a lot of benefits. With the interactive multimedia application to learning how to read clock will be more enjoyable in the learning process. It can be used as a tool in interactive learning process because it will be more funny, because there are elements of multimedia, such as text, images, audio, and animation. And there are games that will make the attractiveness how to read the clock.

With the interactive media "learn how to read the clock" using Adobe Flash is expected to increase children's motivation to learn how to read the clock

Keywords: *interactive multimedia, learning to read clock, Adobe Flash*

