

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL BENDA-BENDA BERBAHAYA PADA ANAK
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TK BUDI LUHUR 1**

SKRIPSI



disusun oleh

Fitri Rahmadaniati

12.12.6436

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL BENDA-BENDA BERBAHAYA PADA ANAK
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TK BUDI LUHUR 1**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar Sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Fitri Rahmadaniati

12.12.6436

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL BENDA-BENDA BERBAHAYA PADA ANAK
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TK BUDI LUHUR 1**

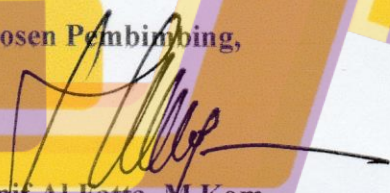
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fitri Rahmadaniati

12.12.6436

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 03 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,


Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL BENDA-BENDA BERBAHAYA PADA ANAK
BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK TK BUDI LUHUR 1**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fitri Rahmadaniati

12.12.6436

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 22 Agustus 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

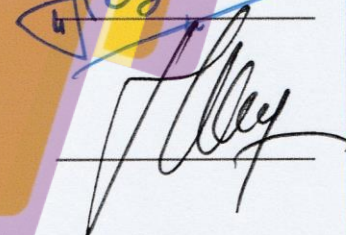
Hartatik, ST, M.Cs
NIK. 190302232



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230

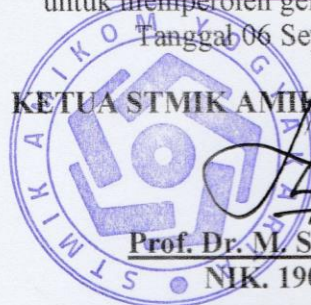



Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK. 190302096



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 September 2016

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA




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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 3 September 2016

Meterai
Rp. 6.000

Fitri Rahmadaniati
NIM. 12.12.6436

MOTTO

”Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah mencoba karena dalam mencoba itu kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.”

(Mario Teguh)

Fainnama'al 'usri yusro, ”Sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan.”

(QS. Al-Insyirah : 6)

”Untuk jadi maju memang banyak hambatan. Kecewa semenit dua menit boleh, tetapi setelah itu harus bangkit lagi.”

(Joko Widodo)

PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kekuatan, kesehatan, kesabaran dan menghadirkan orang-orang yang selalu mendukung dalam menyelesaikan skripsi ini.

Kupersembahkan karya ini untuk kedua orang tuaku Abah (H.Darmawi) dan Mamak (Hj.Agustinah), yang selalu memberikan dukungan, perhatian dan kasih sayang serta do'a yang tiada henti untuk selalu mendo'a kan anak-anaknya. Mereka yang ngga pernah absen buat telpon untuk sekedar menanyakan kabar dan selalu mengingatkan untuk mengerjakan skripsi serta ngga lupa buat transfer tiap bulannya. Terima kasih untuk segala yang sudah kalian berikan, Fitri sayang kalian.

Untuk Kakak pertama (Faisal Rajab) dan Kakak kedua (Fazrin Prayoga) yang menjadi teman berantem dirumah dan selalu memberikan semangat buat adek perempuan satu-satunya ini. *Love You Brother.*

Ngga lupa buat keluarga baruku selama di Jogja Maya, Cekolik, Jibay, Putut, Anam, Mbah (Efti), Rio dan Aam. Makasih untuk waktu 4 tahunnya ya gaes, kalian sudah memberikan kenangan indah selama ini, kalian yang terbaik lah, walaupun kita wisudanya ngga bareng (karena aku yang terakhir) tapi semangat kalian selalu memotivasi aku buat secepatnya nyelesaikan skripsi ini.

Buat teman-teman MM2 walupun kita jauh terima kasih buat semua dukungan kalian, semoga pertemanan kita selamanya. *Love you gaes.*

Terakhir buat Riana teman seperjuangan ngerjain skripsi dan teman nonton Korea. Teman yang selalu sabar kalo aku marahin. Kamu daebak !!!

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul *“Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Benda-benda Berbahaya pada Anak Berbasis Multimedia untuk TK Budi Luhur 1”*, dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M. Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Krisnawati, S.Si, MT, selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama masa kuliah.
5. Ibu Rahma Laksmi Arini selaku Kepala Sekolah TK Budi Luhur 1 yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan skripsi ini.

6. Semua keluarga besar penulis terutama untuk kedua orang tua dan kakak yang tidak bosan-bosannya memberikan dukungan, semangat, dan doa.
7. Teman-teman Kelas S1SI02 yang telah berjuang bersama selama ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh penulis.

Penulis tentunya menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu, penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya

Yogyakarta, 3 September 2016

Fitri Rahmadaniati
NIM 12.12.6436

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
INTISARI	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.6.2 Metode Analisis	4
1.6.3 Metode Perancangan	4
1.6.4 Metode Pengembangan.....	5
1.6.5 Metode <i>Testing</i>	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Konsep Dasar Multimedia.....	8
2.2.1 Definisi Multimedia	8
2.2.2 Pentingnya Multimedia.....	9
2.2.3 Elemen Multimedia.....	10
2.2.4 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	11
2.2.4.1 Struktur Linier	11
2.2.4.2 Struktur Menu.....	12
2.2.4.3 Struktur Hirarki	13
2.2.4.4 Struktur Jaringan	14
2.2.4.5 Struktur Kombinasi	15
2.2.4.6 Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.3 Media Pembelajaran.....	20
2.3.1 Definisi Media Pembelajaran.....	20
2.3.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	22
2.3.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	23
2.3.4 Prinsip Media Pembelajaran	25
2.3.5 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	26
2.4 Pengertian Benda Berbahaya	29
2.5 Metode Analisis <i>SWOT</i>	29
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	30
3.1 Tinjauan Umum	30
3.1.1 Profil TK Budi Luhur 1	31
3.1.2 Visi dan Misi TK Budi Luhur 1.....	31
3.1.2.1 Visi	31
3.1.2.2 Misi.....	31
3.2 Analisis Sistem.....	32
3.2.1 Identifikasi Masalah.....	32
3.3 Analisis <i>SWOT</i>	33

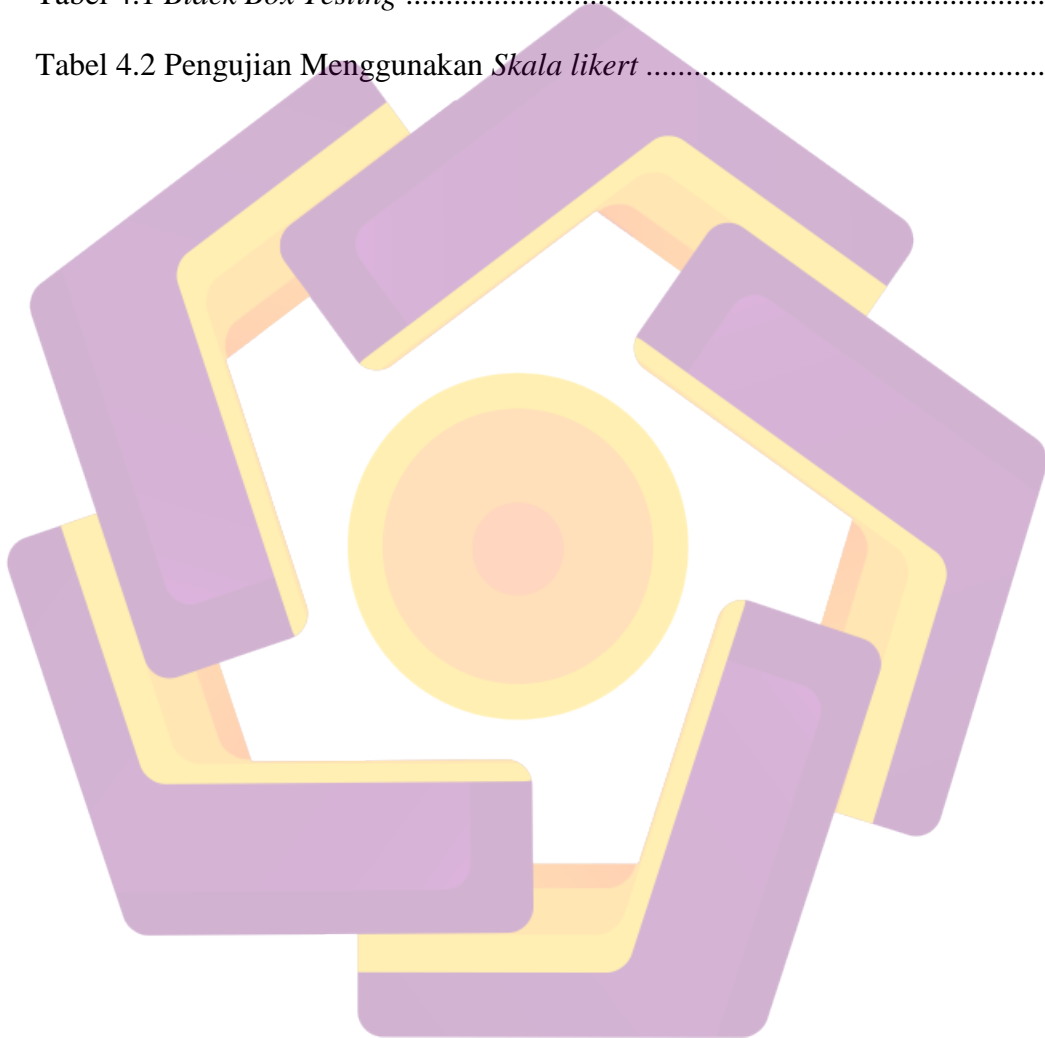
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.4.1	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	36
3.4.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	36
3.4.2.1	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	37
3.4.2.2	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	37
3.4.2.3	Kebutuhan Pengguna atau User (<i>Brainware</i>).....	38
3.5	Analisis Kelayakan Sistem.....	38
3.5.1	Kelayakan Teknologi.....	38
3.5.2	Kelayakan Operasional.....	39
3.6	Perancangan Sistem Multimedia.....	39
3.6.1	Merancang Konsep.....	39
3.6.2	Merancang Isi.....	39
3.6.3	Merancang Naskah.....	40
3.6.4	Merancang Grafik.....	46
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		54
4.1	Memproduksi Sistem	54
4.1.1	Pembuatan Grafik Menggunakan <i>CorelDraw X7</i>	54
4.1.2	Pembuatan Aplikasi menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i>	56
4.1.3	Pembuatan Tombol.....	57
4.1.4	Pembuatan <i>Sound</i> Narasi.....	58
4.1.4.1	<i>Import</i> Suara ke dalam <i>Adobe Flash CS6</i>	60
4.1.5	Pembuatan Animasi.....	61
4.1.5.1	<i>Import</i> Video ke dalam <i>Adobe Flash CS6</i>	62
4.1.6	Membuat <i>File Executable (*.exe)</i>	63
4.2	Pembahasan.....	63
4.2.1	Tampilan <i>Intro</i>	63
4.2.2	Tampilan Halaman Awal.....	64
4.2.3	Tampilan Menu Utama.....	65
4.2.4	Tampilan Menu Materi.....	66
4.2.5	Tampilan Menu Belajar	67
4.2.6	Tampilan Menu Bermain.....	69



4.2.7	Tampilan Cocok Kata	70
4.2.8	Tampilan Tebak Jawaban.....	72
4.2.9	Tampilan Menu Ceritaku.....	73
4.2.10	Tampilan Menu Tentang	73
4.2.11	Tampilan Menu Keluar.....	74
4.3	Pengetesan Aplikasi	75
4.3.1	Uji Coba Media Pembelajaran “Mengetahui Benda-benda Berbahaya”	75
4.3.1.1	<i>Black Box Testing</i>	75
4.3.1.2	Pengujian Pengguna	80
4.4	Menggunakan Sistem.....	82
4.5	Memelihara Sistem.....	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		86

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Matrik <i>SWOT</i>	35
Tabel 3.2 Merancang Naskah.....	41
Tabel 4.1 <i>Black Box Testing</i>	76
Tabel 4.2 Pengujian Menggunakan <i>Skala likert</i>	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2.2 Struktur Linier	12
Gambar 2.3 Struktur Menu	13
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	14
Gambar 2.5 Struktur Jaringan	15
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi	16
Gambar 2.7 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	17
Gambar 2.8 Klasifikasi Media Pembelajaran	27
Gambar 3.1 Isi Buku Panduan	30
Gambar 3.2 Struktur Isi Perancangan Sistem	40
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Intro	46
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Awal	47
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Utama	47
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Materi	48
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Menu Belajar	49
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Submenu Belajar Simulasi	49
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Menu Ceritaku	50
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Menu Belajar	50
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Submenu Bermain Cocokkan kata	51
Gambar 3.12 Rancangan Tampilan Submenu Bermain Tebak jawaban	52
Gambar 3.13 Rancangan Tampilan Menu Tentang	52
Gambar 3.14 Rancangan Tampilan Menu Keluar	53
Gambar 4.1 <i>Dialog Box New Document</i>	54

Gambar 4.2 Tampilan Lembar Kerja <i>CorelDraw</i>	55
Gambar 4.3 <i>Export</i>	55
Gambar 4.4 Tampilan Pengaturan <i>Layout</i>	56
Gambar 4.5 <i>Import Image</i> ke <i>Adobe Flash</i>	57
Gambar 4.6 Gambar <i>Button</i>	58
Gambar 4.7 Tampilan <i>Audition</i>	59
Gambar 4.8 <i>Dialog Box Export File</i>	59
Gambar 4. 9 <i>Sound</i> dalam <i>Library</i>	60
Gambar 4.10 Tampilan Hasil Pembuatan <i>Animasi</i>	61
Gambar 4.11 Tampilan <i>Import Video</i>	62
Gambar 4.12 Tampilan <i>Video</i> yang diimport.....	62
Gambar 4.13 Tampilan <i>Intro</i>	64
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Awal	64
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama.....	65
Gambar 4.16 Tampilan Menu Materi.....	67
Gambar 4.17 Tampilan Menu Belajar.....	67
Gambar 4.18 Tampilan Isi Simulasi	68
Gambar 4.19 Tampilan Menu Bermain	69
Gambar 4.20 Tampilan Isi Cocok Kata	70
Gambar 4.21 Tampilan Tebak Jawaban.....	72
Gambar 4.22 Tampilan Menu Ceritaku	73
Gambar 4.22 Tampilan Menu Ceritaku	73
Gambar 4.23 Tampilan Menu Tentang	74
Gambar 4.24 Tampilan Menu Keluar	74

INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sangat membantu pekerjaan manusia, salah satunya dalam bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi tersebut kita dapat membuat media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam mengajar dan meningkatkan minat belajar anak-anak. Namun pada kenyataannya guru masih menggunakan metode lama dalam mengajar, seperti melihat gambar biasa tanpa animasi atau dengan alat peraga yang nyata sehingga proses belajar mengajar tidak maksimal dan kurang menarik perhatian anak-anak.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba membuat "media pembelajaran mengenal benda-benda berbahaya pada anak berbasis multimedia untuk tk budi luhur 1" yang menggabungkan metode pembelajaran lama dengan metode pembelajaran saat ini yang sudah terkomputerisasi.

Dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan guru lebih mudah dalam mengajar dan anak-anak dapat lebih cepat memahami materi yang diajarkan, serta dapat meningkatkan minat anak dalam belajar. Media pembelajaran ini menyediakan fitur permainan untuk menguji memori anak-anak dalam pemahaman tentang benda-benda berbahaya, yang di desain menarik agar anak tetap semangat belajar.

Kata kunci: media pembelajaran, multimedia, game edukasi, anak-anak, guru, berbahaya.

ABSTRACT

Current technological developments greatly assist the work of man, one of them in the field of education. We can create interactive learning media by using this technology to help teachers teach and enhance children's interest in learning. But in fact the teachers are still using the old method of teaching, such as seeing a regular picture without animated or real props so that the learning process was not optimal and less attract the attention of children.

In this thesis, the researchers try to create "learning media knowing the dangerous objects to child on multimedia-based in budi luhur 1 kindergarten" by teaching method that combines the old with the current teaching methods that have been computerized.

With the use of instructional media is expected to be easier to teach teachers and children can more quickly understand the material being taught, and can increase the child's interest in learning. This instructional media provide features memory game to test children in the understanding of dangerous objects are in attractive designs so that children keep the spirit of learning.

Keywords: *learning media , multimedia , educational games , kids, teachers, dangerous.*