

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN NAMA - NAMA BUAH
DAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS - INDONESIA
UNTUK TK DAN PAUD BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI



Disusun oleh

Muhammad Azis Saputro

11.12.5784

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN NAMA - NAMA BUAH
DAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS - INDONESIA
UNTUK TK DAN PAUD BERBASIS MULTIMEDIA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Muhammad Azis Saputro

11.12.5784

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MENAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN NAMA – NAMA BUAH
DAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS – INDONESIA
UNTUK TK DAN PAUD BERBASIS MULTIMEDIA**

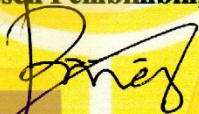
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhammad Azis Saputro

11.12.5784

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 28 Oktober 2014

Dosen Pembimbing,



Muhammad Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN NAMA – NAMA BUAH
DAN HEWAN DALAM BAHASA INGGRIS – INDONESIA
UNTUK TK DAN PAUD BERBASIS MULTIMEDIA**

yang disusun oleh

Muhammad Azis Saputro

11.12.5784

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Desember 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satva, M.Kom.
NIK. 190302126

Dony Ariyus, M.Kom.
NIK. 190302128

Muhammad Rudyanto Arief, MT.
NIK. 190302098

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 11 Februari 2016



KEMAHAMATAN 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 tidak dalam skripsi 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 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta 1 September

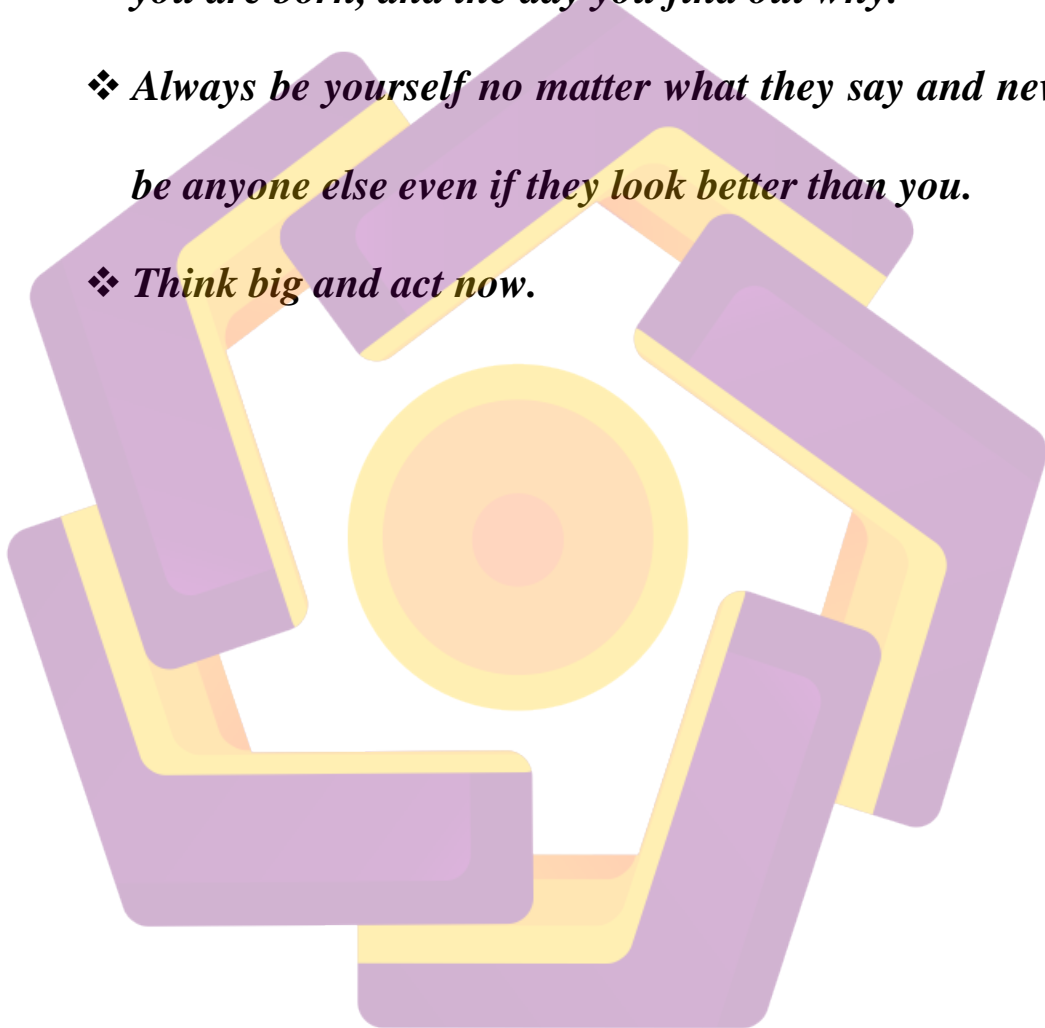
2015

Muhammad Azis Saputro

11.12.5784

MOTO

- ❖ *The two most important days in your life are the day you are born, and the day you find out why.*
- ❖ *Always be yourself no matter what they say and never be anyone else even if they look better than you.*
- ❖ *Think big and act now.*



PERSEMBAHAN

Allahmdulillahirobil'alamin puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala berkat, rahkmat, karunia dan kasih sayang-MU, yang telah memberikan kemudahan serta kesehatan sehingga saya bisa menyelesaikan Skripsi dengan baik. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

- Orang tua saya, Bapak dan ibu tercinta terimakasih banyak atas segala kasih sayang dan doa yang tercurah untukku. Selalu memberikan semangat, membimbingku, menasehatiku dan telah mengajarku banyak hal. Tanpa kalian aku tidak akan pernah sampai pada titik ini.

Thanks To :

- Bapak M. Rudyanto Arief, MT yang telah sabar membimbing selama penyusunan skripsi ini hingga selesai.
- Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta, terimakasih atas semua ilmu yang diberikan selama ini, semoga dapat bermanfaat.
- Teman-teman kontrakan, Ilham, Olga, Restu, Galih, Mandro, Anto, Ade dan teman yang lainnya, yang selalu ngajak debat, ribut, konyol tak karuan.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum wr.wb

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Subhanahu Wata'ala yang telah melimpahkan berkat dan rahmat-Nya. Sholawat dan salam senantiasa dilimpahkan kepada junjungan Nabi besar kita Muhammad Salallahu 'alaihi Wassalam, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul Pembuatan Media Pembelajaran Nama – Nama Buah Dan Hewan Dalam Bahasa Inggris – Indonesia Untuk TK Dan PAUD Berbasis Multimedia di TK Taman Indria IV Magelang. Sebagai persyaratan menyelesaikan program studi Sastra 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Selama proses menyusun laporan ini penulis telah banyak mendapatkan bimbingan maupun bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, M.M selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi.
3. Bapak M. Rudyanto Arif, M.T selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dan bimbingan agar penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Segenap Staf Pengajar Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah membimbing hingga saat ini.

kedua Orang Tua saya (Bpk I Putro dan Ibu Hartati), serta semua keluarga yang selalu mendoakan, memberikan dukungan dan semangat dalam menjalankan kuliah dan menyelesaikan skripsi ini.

5. Teman-teman S1-SI-06 angkatan 2011 dan teman-teman STMIK AMIKOM Yogyakarta.
6. Penulis menyadari sepenuhnya, bahwa penulisan skripsi ini jauh dari sempurna, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk membantu pembuatan skripsi yang lebih baik dan bermanfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, 3 Februari 2016

Penulis

Muhammad Azis Saputro

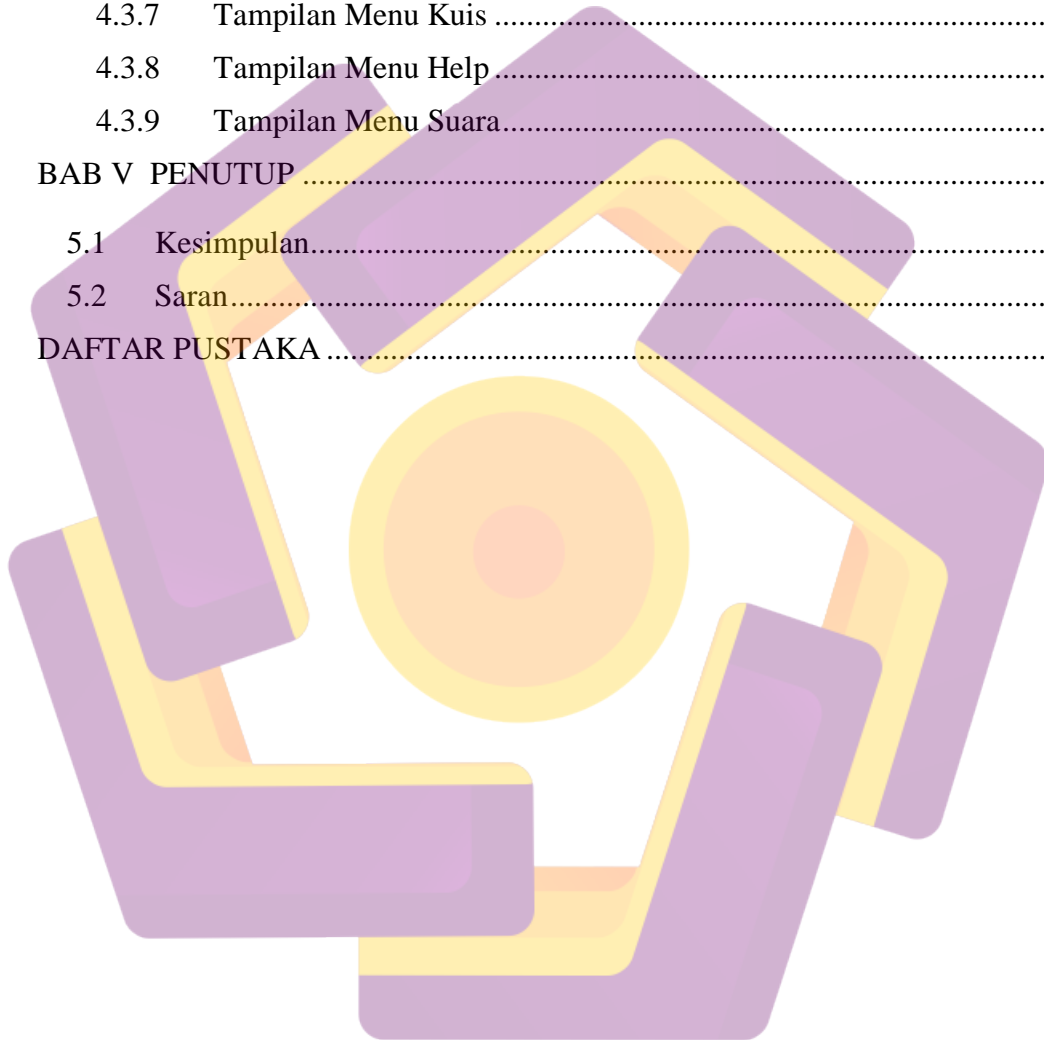
DAFTAR ISI

MOTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
INTISARI.....	xviii
ABSTRAKSI.....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Metode Penelitian.....	4
1.5.1 Pengumpulan data :.....	4
1.5.2 Analisis Data.....	4
1.5.3 Perancangan program.....	4
1.5.4 Desain Program.....	4
1.5.5 Implementasi.....	5
1.5.6 Pengujian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 Tinjauan Pustaka.....	7
2.2 Dasar Teori.....	8
2.2.1 Sejarah Multimedia.....	8
2.2.2 Definisi Multimedia.....	9
2.3 Elemen – Elemen Multimedia.....	10
2.3.1 Teks.....	10

2.3.2	<i>Image</i> (Gambar)	10
2.3.3	Audio	11
2.3.4	Video	11
2.3.5	Grafis	11
2.3.6	Animasi	12
2.4	Struktur Sistem Informasi Multimedia	12
2.4.1	Struktur Linier	13
	Gambar 2.2. Desain Struktur Linie	13
2.4.2	Struktur Hierarki	13
2.4.3	Struktur Piramid	14
2.4.4	Struktur Polar	15
2.5	Analisis SWOT	15
2.5.1	<i>Strength</i> (Kekuatan)	16
2.5.2	<i>Weakness</i> (Kelemahan)	16
2.5.3	<i>Opportunities</i> (Peluang)	16
2.5.4	Threat (Ancaman)	16
2.6	Pengembangan Aplikasi Multimedia	16
2.6.1	Concept	17
2.6.2	Design	18
2.6.3	Material Collecting	18
2.6.4	Assembly	18
2.6.5	Testing	18
2.6.6	<i>Distribution</i>	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		20
3.1	Tinjauan Umum	20
3.1.1	Sejarah Singkat Taman Indria IV Magelang	20
3.1.2	Visi dan Misi	20
3.2	Analisis Masalah	21
3.3	Solusi-solusi yang dapat diterapkan	21
3.4	Solusi yang dipilih	21
3.4.1	Analisis SWOT	22
3.4.1.1	Kekuatan (Strength)	22

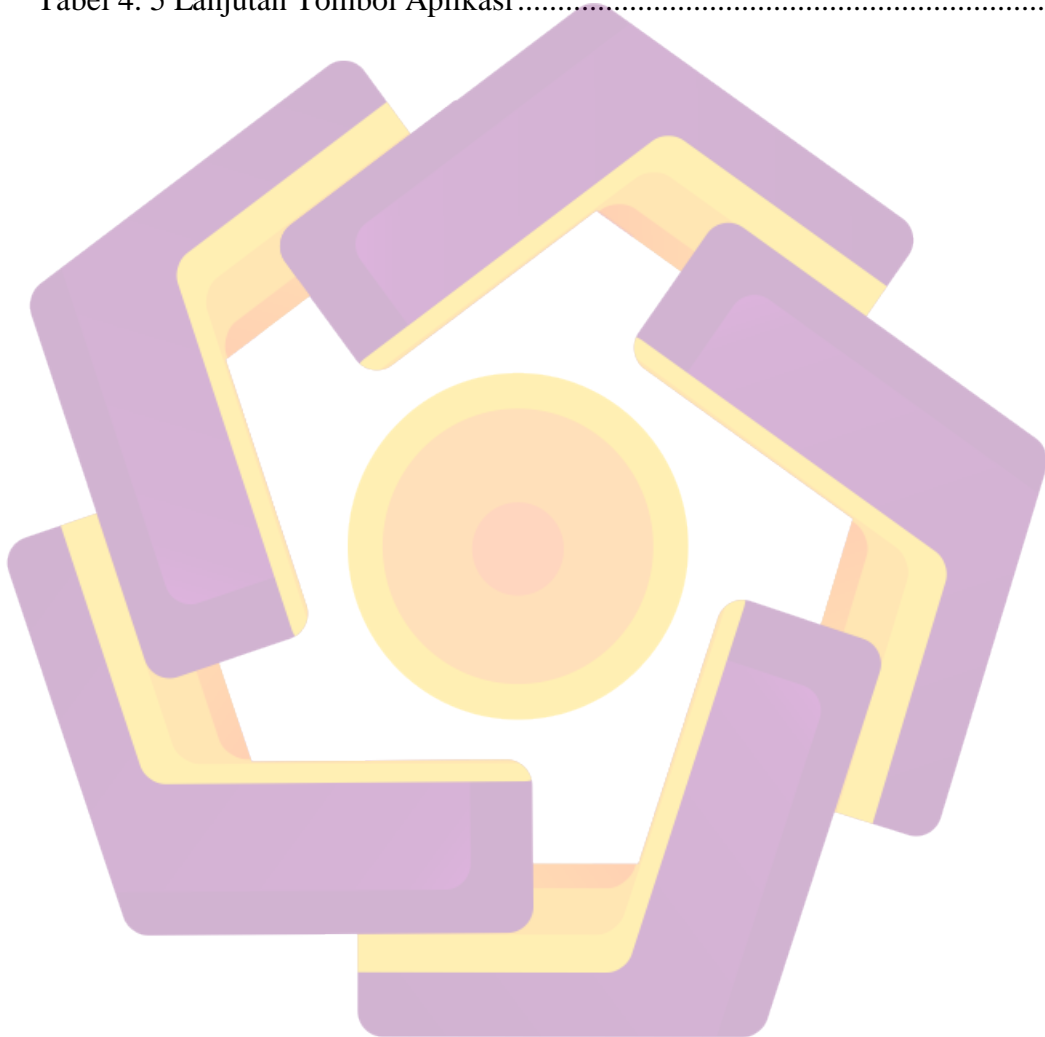
3.4.1.2 Kelemahan (Weakness).....	22
3.4.1.3 Peluang (Opportunity)	22
3.4.1.4 Ancaman (Threats).....	23
3.4.2 Analisis Kebutuhan Sistem.....	23
3.4.2.1 Kebutuhan Fungsional	23
3.4.2.2 Kebutuhan Non Fungsional	24
3.4.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	24
3.4.2.4 Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	24
3.4.2.5 Kebutuhan Sumber Daya Manusia (Brainware).....	25
3.4.3 Analisis Kelayakan Sistem	25
3.4.3.1 Kelayakan Teknologi	25
3.4.3.2 Kelayakan Operasional	26
3.4.3.3 Kelayakan Hukum	26
3.5 Perancangan Sistem.....	26
3.5.1 Merancang Konsep	26
3.5.2 Perancangan (<i>Design</i>).....	26
3.5.2.1 Struktur Navigasi.....	27
3.5.2.2 Design Interface	29
3.5.3 Material Collecting	34
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	38
4.1 Implementasi	38
4.1.1 Pembuatan Intro	38
4.1.2 Membuat Tombol	39
4.1.3 Membuat Animasi	40
4.1.4 Import Gambar	41
4.1.5 Import Suara.....	42
4.1.6 Publishing	42
4.2 Pengetesan Sistem	43
4.2.1 Pengujian Alfa	43
4.2.2 Pengujian Beta	45
4.3 Manual Program.....	49
4.3.1 Tampilan Awal.....	49

4.3.2	Halaman Utama.....	50
4.3.3 Tampilan Menu Hewan 51		
4.3.4	Tampilan Isi Menu Hewan	51
4.3.5	Tampilan Menu Buah	52
4.3.6	Tampilan Isi Menu Buah	52
4.3.7	Tampilan Menu Kuis	53
4.3.8	Tampilan Menu Help	53
4.3.9	Tampilan Menu Suara.....	54
BAB V PENUTUP		55
5.1	Kesimpulan.....	55
5.2	Saran.....	56
DAFTAR PUSTAKA		57



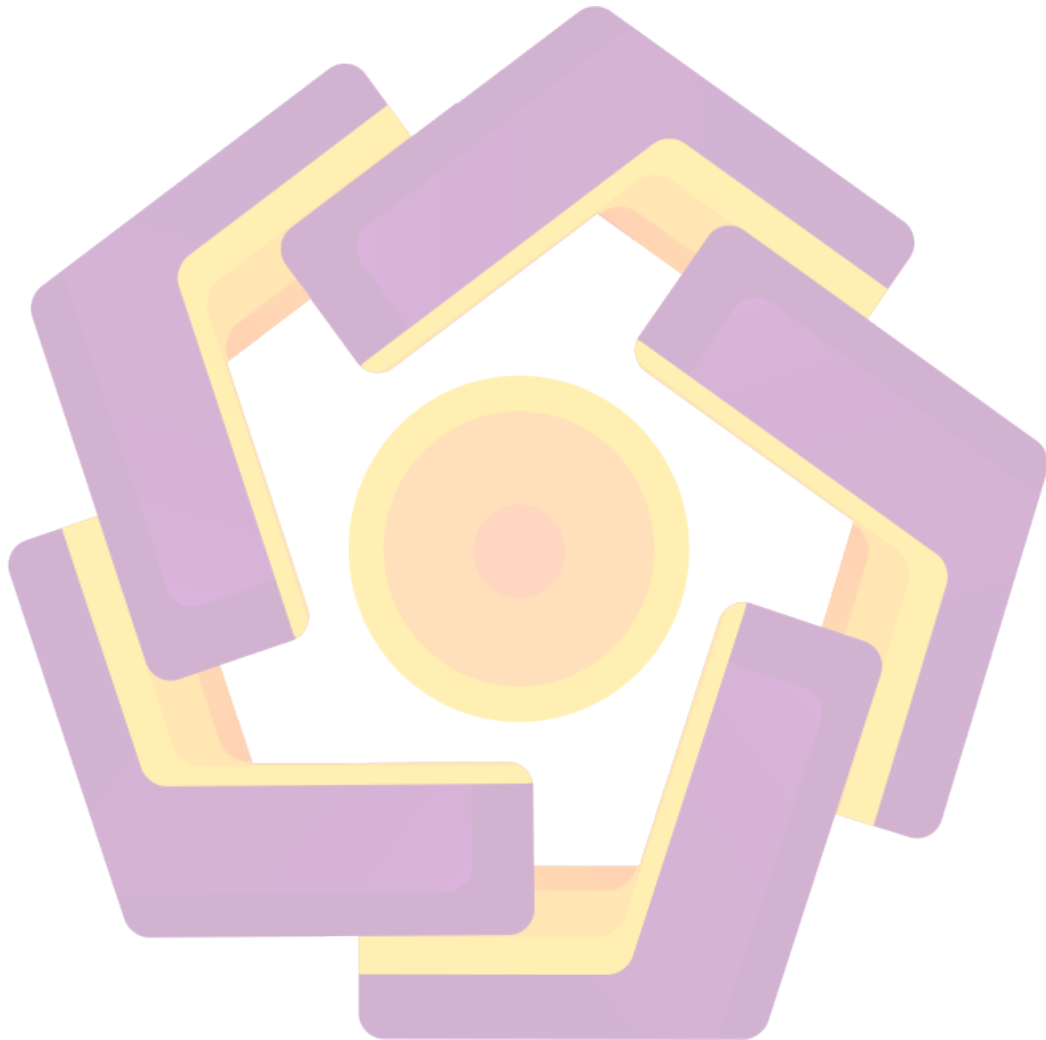
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tombol Aplikasi	45
Tabel 4. 2 Lanjutan Tombol Aplikasi	46
Tabel 4. 3Lanjutan Tombol Aplikasi	47
Tabel 4. 4Lanjutan Tombol Aplikasi	48
Tabel 4. 5 Lanjutan Tombol Aplikasi	49



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Icon yang digunakan untuk mendesain	12
Gambar 2. 2 Desain Struktur Linier	13
Gambar 2. 3 Desain Struktur Hierarki	14
Gambar 2. 4 Desain Struktur Piramid	14
Gambar 2. 5 Struktur Polar	15
Gambar 2. 6 Metodologi Pengembangan Multimedia	17
Gambar 3. 1 Struktur Navigasi	27
Gambar 3. 2 Design Intro	29
Gambar 3. 3 Design Menu Utama	29
Gambar 3. 4 Design Pengenalan Hewan	30
Gambar 3. 5 Design Keterangan Hewan	31
Gambar 3. 6 Design Pengenalan Buah – buahan	32
Gambar 4. 1 Pembuatan Background Intro	39
Gambar 4. 2 Pembuatan Tombol	40
Gambar 4. 3 Pembuatan Animasi	41
Gambar 4. 4 Import Gambar	41
Gambar 4. 5 Gambar Import Suara	42
Gambar 4. 6 Gambar Menu Publish	43
Gambar 4. 7 Penulisan Script yang salah	44
Gambar 4. 8 Tampilan Compiler Error	44
Gambar 4. 9 Tampilan Script yang benar	45
Gambar 4. 10 Tampilan Awal	49
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Utama	50
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Utama	51
Gambar 4. 13 Tampilan Isi Menu Hewan	51
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Buah	52
Gambar 4. 15 Tampilan Isi Menu Buah	52
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Kuis	53
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Help	53



INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran Nama - Nama Buah dan Hewan Dalam Bahasa Inggris - Indonesia untuk TK dan PAUD yang berbasis multimedia, dan mengetahui apakah ada peningkatan minat, bakat dan prestasi dari siswa/siswi. Penelitian ini merupakan penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk, yaitu media pembelajaran yang berbasis Multimedia. Penelitian ini dilaksanakan di TK Indriana IV, data penelitian didapatkan dengan cara pengisian yang dilakukan oleh pengajar TK Indriana IV.

Hasil penelitian pengembangan media menunjukkan bahwa dalam mengembangkan media pembelajaran dilakukan melalui proses analisis, desain, produksi, implementasi, dan evaluasi. Dalam proses analisis didapat aspek edutainment yang harus ada dalam media pembelajaran di antaranya tampilan yang menarik, bersifat interaktif, menggunakan gambar yang sesuai dengan materi. Desain dan produksi media pembelajaran dilakukan dengan tetap memperhatikan aspek pedagogis, yang selanjutnya media yang dibuat dikemas dalam bentuk CD. Implementasi dilakukan untuk menguji media yang dibuat.

Kata kunci : multimedia, media pembelajaran

ABSTRAKS

This study aims to make learning media Names of Fruits And Animals In English - Indonesian for kindergarten and early childhood education-based multimedia, and determine whether there is an increased interest, talents and achievements of student / student. This research is used to produce a product, which is based instructional media Multimedia. This study was conducted in kindergarten Indriana IV, the research data obtained by filling carried out by kindergarten teachers Indriana IV.

The research result shows that the media development in developing instructional media is done through a process of analysis, design, production, implementation, and evaluation. In the process of analysis obtained edutainment aspect that should be present in the learning media are looked attractive, interactive, using an image that corresponds to the material. Design and production of instructional media is done with regard to pedagogical aspects, which subsequently created media is packaged in a CD. Implementation is done to test the media that has been made.

Keyword : multimedia, learning media

