

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI
SIMBOL-SIMBOL KENEGARAAN UNTUK USIA DINI**

**Study Kasus : TK & Playgroup Kreatif Primagama
Cabang Kotabaru Yogyakarta**

SKRIPSI



disusun oleh
NURUL AMAL
09.11.3401

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI
SIMBOL-SIMBOL KENEGARAAN UNTUK USIA DINI**

**Study Kasus : TK & Playgroup Kreatif Primagama
Cabang Kotabaru Yogyakarta**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Nurul Amal

09.11.3401

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI SIMBOL-SIMBOL KENEGARAAN UNTUK USIA DINI

**Study Kasus : TK & Playgroup Kreatif Primagama
Cabang Kotabaru Yogyakarta**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Nurul Amal

09.11.3401

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 31 Oktober 2013

Dosen Pembimbing,



Tonny Hidayat, M.kom

NIK. 190302182

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAI
SIMBOL-SIMBOL KENEGARAAN UNTUK USIA DINI**

Study Kasus : TK & Playgroup Kreatif Primagama

Cabang Kotabaru Yogyakarta

yang disusun oleh

Nurul Amal

09.11.3401

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 15 Januari 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

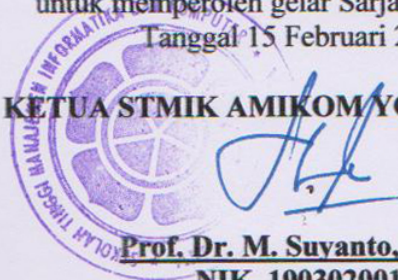
Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom
NIK. 190302096

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Robert Marco, MT
NIK. 190302228

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 15 Februari 2015

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 sendiri (ASLI) dan isi dalam skripsi ini tidak pernah terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

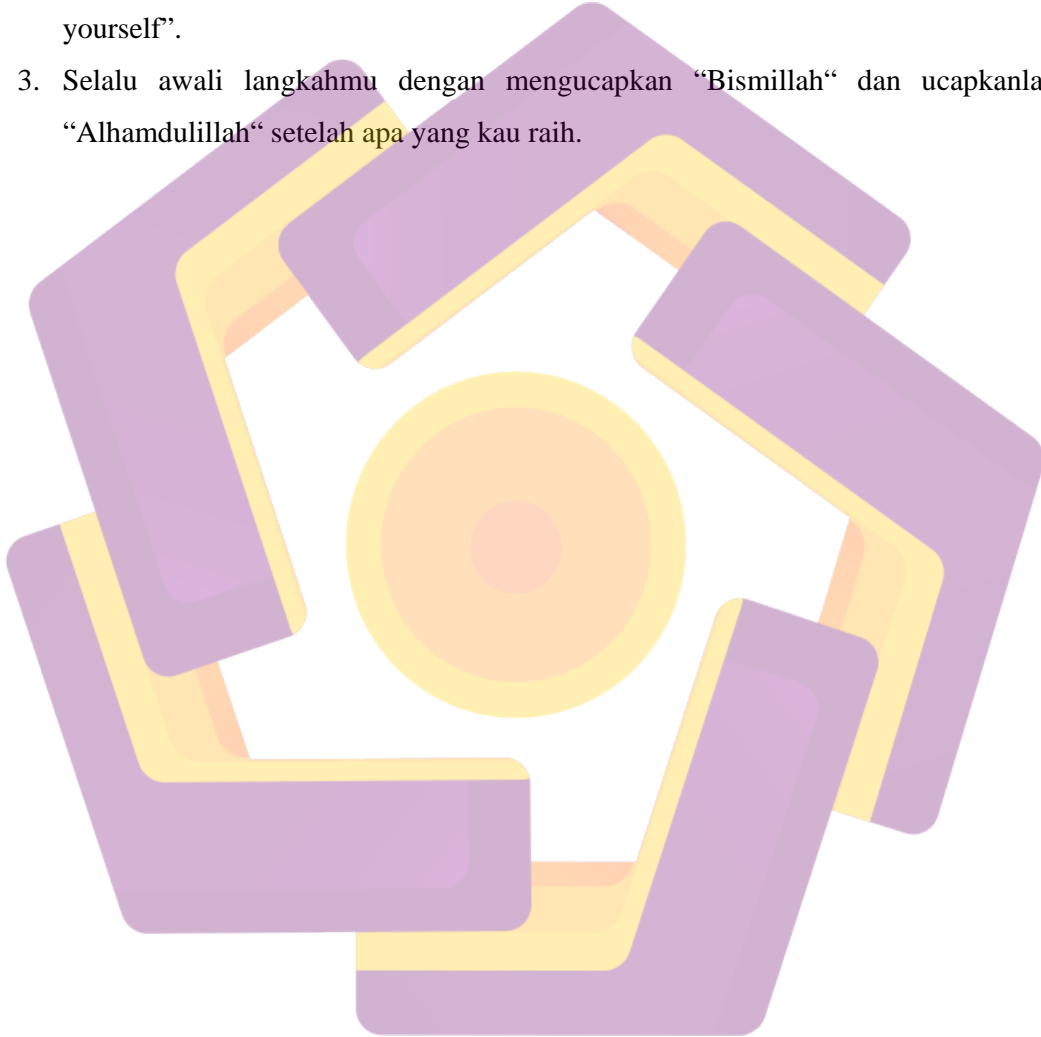
Yogyakarta, 30 Januari 2015

Nurul Amal

09.11.3401

MOTTO

1. Bila kau dihadapi oleh suatu tantangan, maka hadapilah layaknya kau penyukanya, “just do it”.
2. Tetap jadilah diri sendiri dengan terus mengembangkan potensi yang ada, “Be yourself”.
3. Selalu awali langkahmu dengan mengucapkan “Bismillah“ dan ucapkanlah “Alhamdulillah“ setelah apa yang kau raih.



PERSEMBAHAN

- ❖ Segala puji syukur saya panjatkan kepada ALLAH SWT yang selalu memberikan rahmat dan anugerah Nya kepada kita semua.
- ❖ Rasulullah Shalallahu Alaihi Wasallam yang menjadi suri tauladan bagi kita, ya rasul berikanlah syafaatmu bagi saya di akhirat kelak.
- ❖ Ibu dan Bapak saya yang selalu mencintai dan menyayangi saya, terima kasih atas apa yang telah kalian berikan & perjuangkan untuk saya.
- ❖ Adik saya yang cantik yang selalu menjadi motivator pribadi saya.
- ❖ Keluarga besar iswatin crew yang selalu memberi dukungan serta doa.
- ❖ Pak Tonny selaku dosen pembimbing saya.
- ❖ TK & Playgroup Primagama yang telah memberi saya tempat studi kasus.
- ❖ Kepala Sekolah TK & Playgroup Primagama yang telah mengizinkan saya melakukan presentasi.
- ❖ Anak-anak TK & Playgroup Primagama yang lucu-lucu.
- ❖ Sahabat kost saya yang selama bimbingan hingga pendadaran selalu bareng.
- ❖ Sahabat-sahabat saya S1 TI 1L.
- ❖ Dan ucapan terima kasih untuk semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat ALLAH SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik.

Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku ketua STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing.
3. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, namun penulis tetap berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca.

Yogyakarta, 30 Januari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.7 Sistematika Penulisan	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Konsep Dasar Multimedia	8

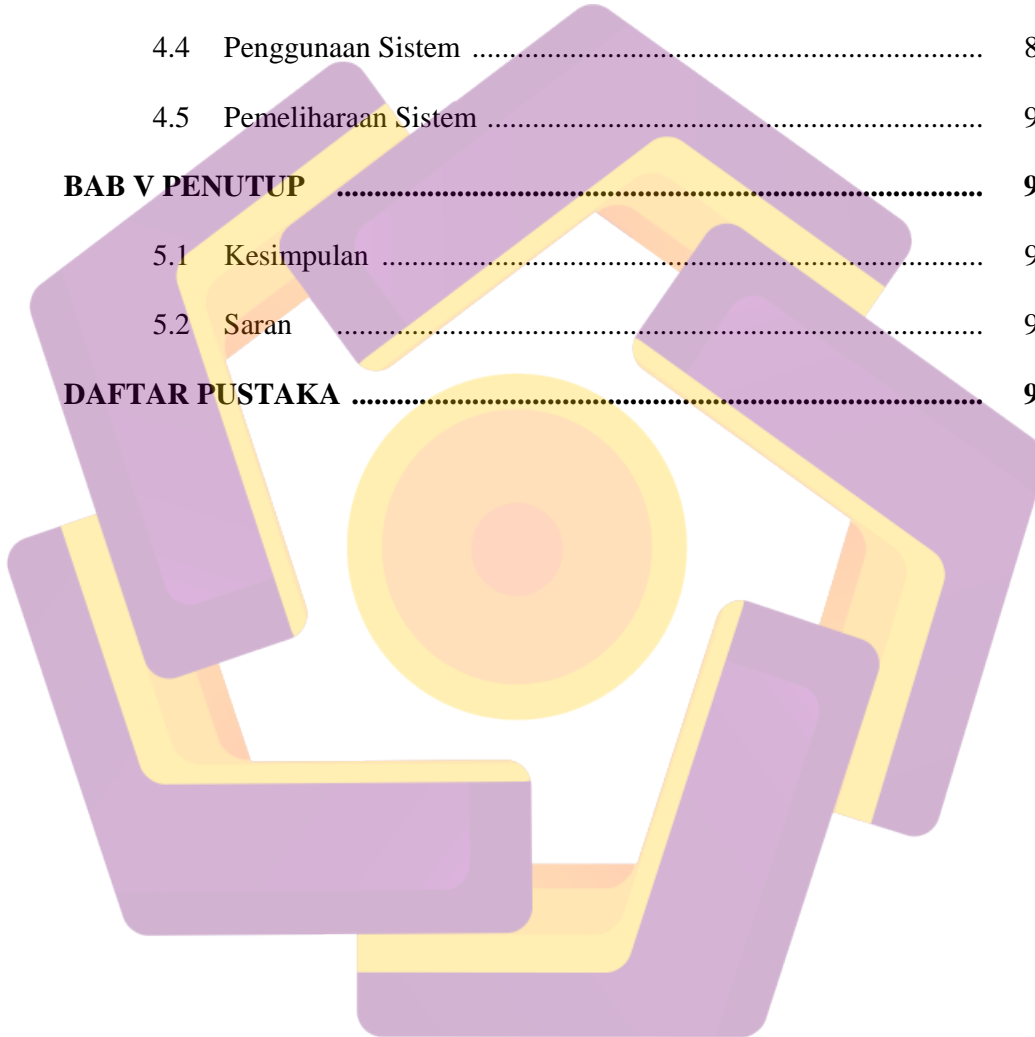
2.1.1	Sejarah Multimedia	8
2.1.2	Definisi Multimedia	9
2.1.3	Elemen-Elemen Multimedia	10
2.2	Pengembangan Aplikasi Multimedia	12
2.2.1	Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	12
2.2.1.1	Mendefinisikan Masalah	14
2.2.1.2	Merancang Konsep	14
2.2.1.3	Merancang Isi	14
2.2.1.4	Merancang Naskah	15
2.2.1.5	Merancang Grafik	15
2.2.1.6	Memproduksi Sistem Multimedia	15
2.2.1.7	Pengetesan Sistem	16
2.2.1.8	Penggunaan Sistem	16
2.2.1.9	Pemeliharaan Sistem	16
2.3	Struktur Aplikasi Multimedia	17
2.3.1	Struktur Linear	17
2.3.2	Struktur Menu	18
2.3.3	Struktur Hierarki	18
2.3.4	Struktur Jaringan	19
2.3.5	Struktur Kombinasi	20
2.4	Media Pembelajaran	22
2.4.1	Definisi Media Pembelajaran	22
2.4.2	Posisi Media Pembelajaran	22

2.4.3	Fungsi Media Pembelajaran	23
2.5	Identitas Nasional	23
2.5.1	Pengertian Identitas Nasional	23
2.5.2	Simbol-Symbol Kenegaraan Sebagai Identitas Nasional	24
2.6	Anak Usia Dini	31
2.6.1	Definisi Anak Usia Dini	31
2.6.2	Pendidikan Anak Usia Dini	32
2.7	Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan	33
2.7.1	Adobe Photoshop CS6	33
2.7.2	Adobe Flash CS6	34
2.7.3	Wavepad Sound Editor	36
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN		37
3.1	Tinjauan Umum	37
3.1.1	TK & Playgroup Kreatif Primagama Kotabaru Yogyakarta	37
3.1.2	Sarana dan Prasarana	37
3.2	Studi Kelayakan	39
3.2.1	Kelayakan Teknologi	39
3.2.2	Kelayakan Operasional	40
3.2.3	Kelayakan Hukum	40
3.3	Analisis System	41
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	42
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	43
3.4	Mendefinisikan Masalah	44

3.5	Merancang Konsep	45
3.6	Merancang Isi	48
3.6.1	Sketsa Intro	49
3.6.2	Sketsa Menu Utama	49
3.6.3	Sketsa Identitas Negara	49
3.6.4	Sketsa Pemimpin Negara	50
3.6.5	Sketsa Pahlawan Negara	50
3.6.6	Sketsa Pulau Indonesia	50
3.6.7	Sketsa Tebak Gambar	51
3.6.8	Sketsa Jawaban Benar	51
3.6.9	Sketsa Jawaban Salah	51
3.6.10	Sketsa Finish	52
3.6.11	Sketsa Lagu Nasional	52
3.6.12	Sketsa Lirik Lagu Nasional	52
3.6.13	Sketsa Latihan Soal	53
3.6.14	Sketsa Bantuan	53
3.7	Menulis Naskah	53
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Merancang Grafik	56
4.1.1	Tampilan Intro	56
4.1.2	Tampilan Menu Utama	57
4.1.3	Tampilan Menu Identitas Negara	57
4.1.4	Tampilan Pemimpin Negara	58

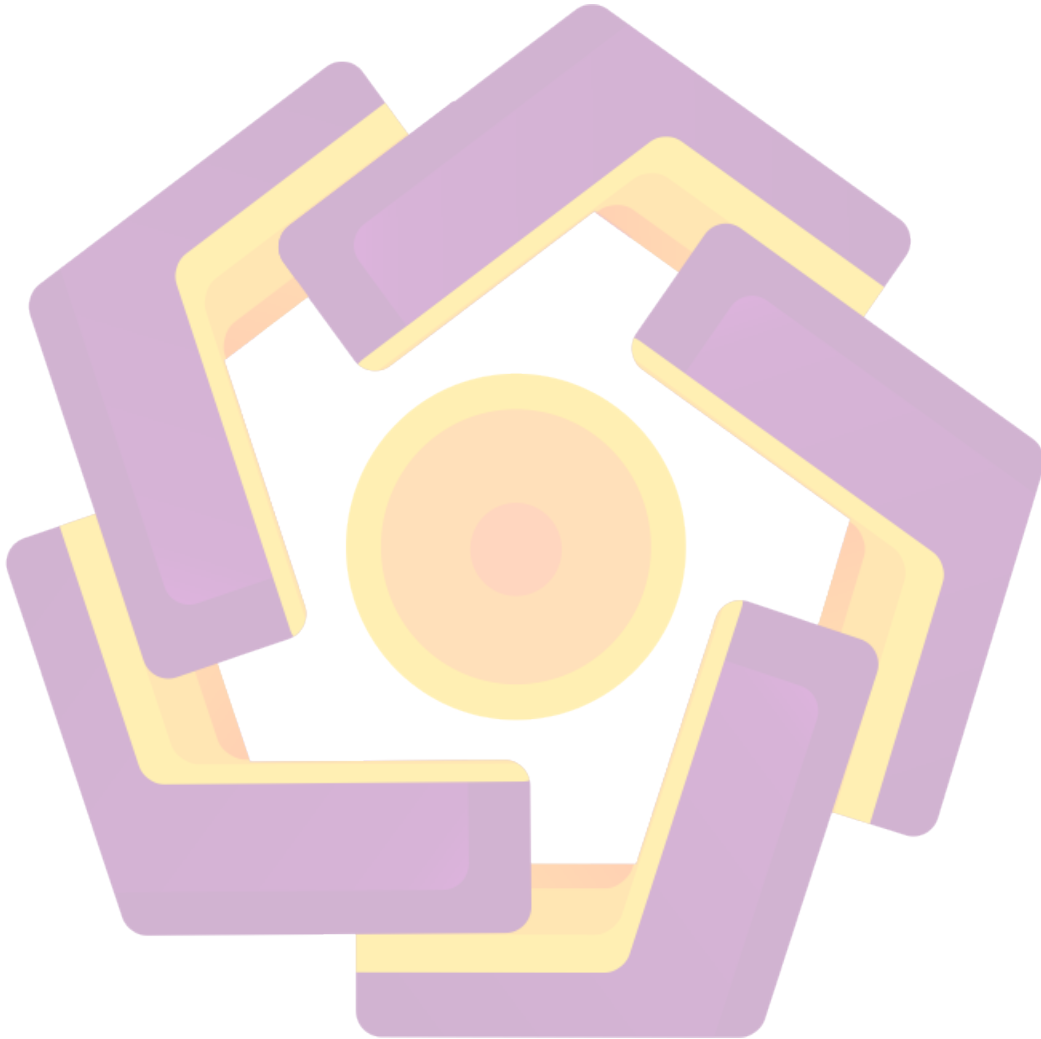
4.1.5	Tampilan Menu Pulau Indonesia	59
4.1.6	Tampilan Lagu Nasional	60
4.1.7	Tampilan Menu Pahlawan Nasional	61
4.1.8	Tampilan Menu Tebak Gambar	61
4.1.9	Tampilan Menu Latihan Soal	63
4.2	Memproduksi Sistem Multimedia	63
4.2.1	Pembuatan dan Pengolahan Grafik	63
4.2.1.1	Karakter	63
4.2.1.2	Background	64
4.2.1.3	Pembuatan Tombol	64
4.2.2	Mengimport Image	67
4.2.3	Mengimport Suara	68
4.2.4	Membuat Animasi	68
4.2.5	Membuat File Executable	69
4.2.6	Membuat File Autorun	70
4.2.7	ActionScript	70
4.2.7.1	Script Tombol Full Screen	70
4.2.7.2	Script Tombol Volume	70
4.2.7.3	Script Tombol Keluar Aplikasi	71
4.2.7.4	Script Tombol Selanjutnya dan Kembali	72
4.2.7.5	Script Tombol Berhenti	72
4.2.7.6	Script Tombol Play dan Pause	72
4.2.7.7	Script Tombol Sound Berhenti	73

4.2.7.8	Script Latihan Soal	73
4.2.7.9	Script Nilai Latihan	78
4.2.8	Pengolahan Database Soal Latihan	79
4.3	Pengetesan Sistem	79
4.4	Penggunaan Sistem	86
4.5	Pemeliharaan Sistem	90
BAB V	PENUTUP	91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran	92
DAFTAR PUSTAKA	93



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Rancangan Naskah Aplikasi	54
Tabel 4.1	Tampilan Grafik Tombol	65

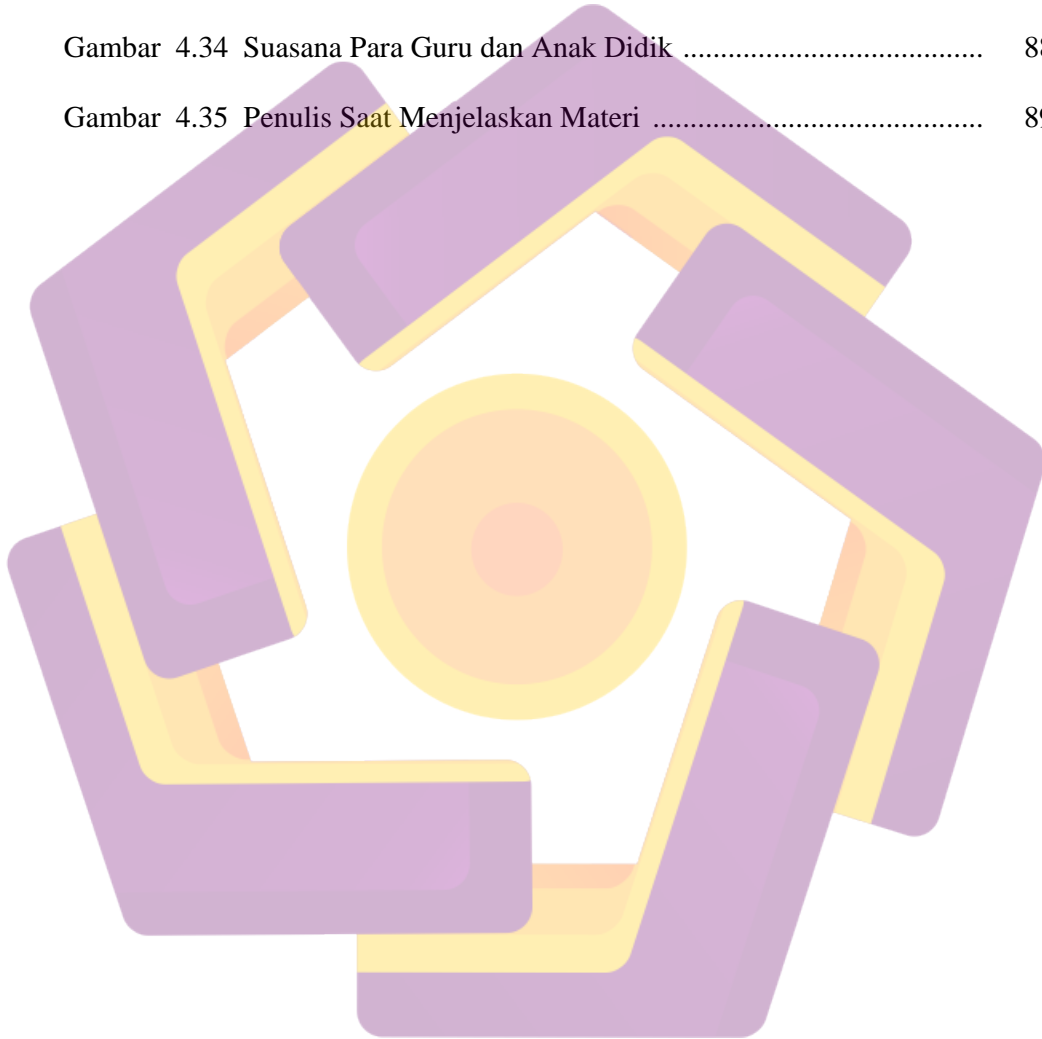


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia	10
Gambar 2.2 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia oleh Raymon Mc Leod	13
Gambar 2.3 Desain Struktur Linier	17
Gambar 2.4 Desain Struktur Menu	18
Gambar 2.5 Desain Struktur Hierarki	19
Gambar 2.6 Desain Struktur Jaringan	20
Gambar 2.7 Desain Struktur Kombinasi	21
Gambar 2.8 Bendera Negara Indonesia Merah Putih	25
Gambar 2.9 Lambang Negara Indonesia	27
Gambar 2.10 Tampilan Adobe Photoshop CS6	33
Gambar 2.11 Tampilan Adobe Flash CS6	35
Gambar 2.12 Tampilan Wavepad Sound Editor	36
Gambar 3.1 Suasana Bermain Outdoor	38
Gambar 3.2 Suasana Ruan Belajar Indoor	38
Gambar 3.3 Suasana Ruang Aula	39
Gambar 4.1 Tampilan Intro	56
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	57
Gambar 4.3 Tampilan Menu Identitas Negara	58
Gambar 4.4 Tampilan Pemimpin Negara	58
Gambar 4.5 Tampilan Pemimpin Negara & Wakil Pemimpin Negara	59
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pulau Indonesia	59

Gambar 4.7 Tampilan Menu Lagu Nasional	60
Gambar 4.8 Tampilan Lirik Lagu Nasional	60
Gambar 4.9 Tampilan Menu Pahlawan Nasional	61
Gambar 4.10 Tampilan Tebak Gambar	62
Gambar 4.11 Tampilan Jawaban Salah	63
Gambar 4.12 Tampilan Jawaban Benar	62
Gambar 4.13 Tampilan Latihan Soal	63
Gambar 4.14 Karakter Tokoh Animasi	64
Gambar 4.15 Tampilan Background	64
Gambar 4.16 Tampilan Edit Simbol	65
Gambar 4.17 Tampilan Import Image	67
Gambar 4.18 Tampilan Import Suara	68
Gambar 4.19 Tampilan Membuat Animasi Teks Bergerak	69
Gambar 4.20 Tampilan Membuat File Executable	69
Gambar 4.21 Tampilan File Database Soal Latihan	70
Gambar 4.22 Acer Aspire E1-422 Black	80
Gambar 4.23 Spesifikasi Laptop	81
Gambar 4.24 Komputer Sebagai Media Pengetesan Aplikasi Multimedia ...	82
Gambar 4.25 Spesifikasi Komputer	82
Gambar 4.26 Pengujian Menu Utama	83
Gambar 4.27 Pengujian Menu Identitas Negara	84
Gambar 4.28 Pengujian Menu Pemimpin Negara	84
Gambar 4.29 Pengujian Menu Pulau Indonesia	85

Gambar 4.30 Pengujian Menu Lagu Nasional	86
Gambar 4.31 Penulis Saat Mengoperasikan Aplikasi	87
Gambar 4.32 Penulis Menunjuk Ke Arah Aplikasi yang sedang Berjalan ...	87
Gambar 4.33 Penulis Mencoba Berinteraksi Langsung Kepada Anak-Anak	88
Gambar 4.34 Suasana Para Guru dan Anak Didik	88
Gambar 4.35 Penulis Saat Menjelaskan Materi	89



INTISARI

Saat ini , perkembangan teknologi terus berkembang dengan cepat dan perkembangan teknologi tersebut dibuktikan melalui beragam media pembelajaran salah satu nya media pembelajaran berbasis multimedia , dengan adanya media pembelajaran berbasis multimedia ini diharapkan dapat mempengaruhi semangat untuk belajar dan kreatifitas pada usia dini.

Skripsi ini meliputi analisis dan perancangan media pembelajaran mengenai "Simbol-Simbol Kenegaraan" untuk usia dini dan berbasis multimedia.

Untuk penggunaan aplikasi dan pembuatan animasi menggunakan perangkat lunak Adobe Flash, Adobe Photoshop dan Wavepad Sound Editor sebagai perangkat lunak untuk editing suara.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Multimedia, Interaktif

ABSTRACT

Nowadays, the development of technology continues to evolve quickly and the development of these technologies through a variety of instructional media proved one of its multimedia-based instructional media, with the media is multimedia-based learning is expected to affect a passion for learning and creativity at an early age.

This essay includes analysis and media preparation , education about state's symbol - symbol for early age the media made titled "Knowing State's Symbol On Early Age" which is based on multimedia.

for the application and animation manufactures , using adobe flash , adobe photoshop and Wavepad Sound Editor wheres as software for sound editing.

Keywords : *Learning Media, Multimedia, Interactive*