

**PEMBUATAN APLIKASI EDUKATIF BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK  
MEMUDAHKAN SISWA BELAJAR MEMBACA**

**(Studi Kasus: SD Negeri Brongkol Kecamatan Jambu Kabupaten Semarang)**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Annas Imam Safi'i**

**09.11.3426**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PEMBUATAN APLIKASI EDUKATIF BERBASIS MULTIMEDIA  
UNTUK MEMUDAHKAN SISWA BELAJAR MEMBACA  
(Studi Kasus: SD Negeri Brongkol Kecamatan Jambu Kabupaten Semarang)**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Annas Imam Safi'i  
09.11.3426**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI EDUKATIF BEBRBASIS MULTIMEDIA  
UNTUK MEMUDAHKAN SISWA BELAJAR MEMBACA  
(Studi Kasus: SD Negeri Brongkol 01 Kecamatan Jambu Kabupaten  
Semarang)**

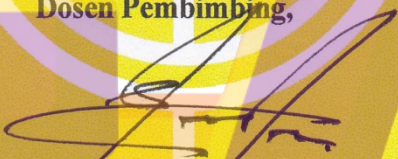
yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Annas Imam Safi'i**

**.09.11.3426**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 26 Oktober 2012

**Dosen Pembimbing,**

  
**Tonny Hidayat, M.Kom**  
**NIK. 190302182**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI EDUKATIF BEBRBASIS MULTIMEDIA  
UNTUK MEMUDAHKAN SISWA BELAJAR MEMBACA**

**(Studi Kasus: SD Negeri Brongkol 01 Kecamatan Jambu Kabupaten  
Semarang)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Annas Imam Safi'i  
09.11.3426**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 19 Maret 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tangga Tangan**

**Tonny Hidayat, M.Kom  
NIK. 190302182**

**M. Rudyanto Arief, MT  
NIK. 190302098**

**Sudarmawan, MT  
NIK. 190302035**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 19 Maret 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya 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/ diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Maret 2013

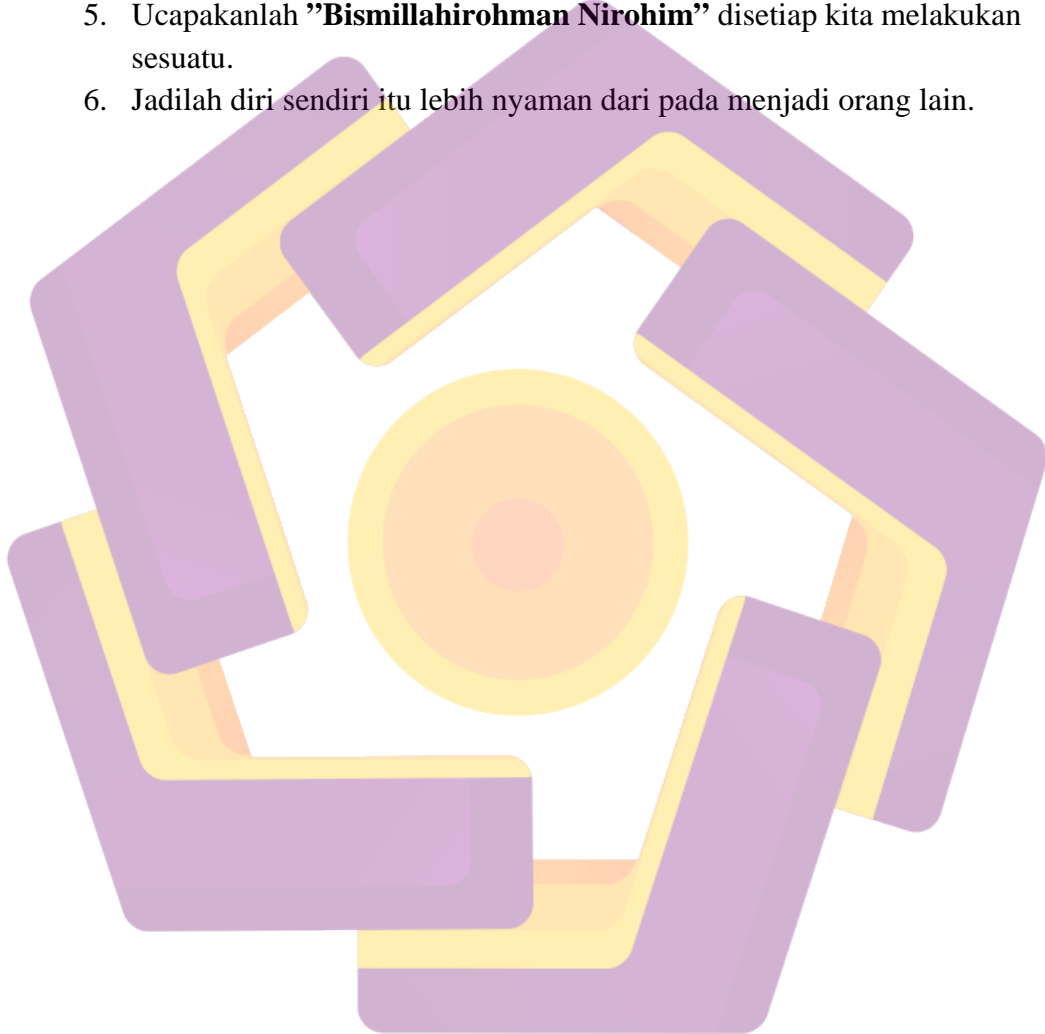


ANNAS IMAM SAFI'I

09.11.3426

## MOTTO

1. ALLAH SWT itu tuhanku.
2. Jangan takut menjadi diri sendiri.
3. Orang yang bahagia itu orang yang pandai mensyukuri apa yang dia punyai.
4. Kerjakanlah tanggung jawabmu sebelum kamu mengerjakan yang lain.
5. Ucapakanlah ”**Bismillahirrohman Nirohim**” disetiap kita melakukan sesuatu.
6. Jadilah diri sendiri itu lebih nyaman dari pada menjadi orang lain.



## PERSEMBAHAN

- ❖ Segala puja dan puji syukur saya ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas rahmat dan anugrahNya-lah saya dapat menyusun Skripsi ini.
- ❖ Rasulullah Shalallahu Alaihi Wasallam yang selalu menjadi suri teladanku dalam langkah kehidupan.
- ❖ Ibu yang tak pernah henti menyayangi dan mencintaiku.
- ❖ Bapak yang tak pernah lelah menuntun dan membimbingku.
- ❖ Adik-adiku yang selalu menyemangatiku.
- ❖ Calon Tunanganku yang selalu membantuku dan memberi semangat.
- ❖ Pak Tonny Hidayat selaku dosen pembimbingku.
- ❖ Bapak kepala sekolah yang telah membantu melancarkan dalam penelitian di SD Negeri Brongkol 01.
- ❖ SD Negeri Brongkol 01 yang telah memberikan saya tempat studi kasus.
- ❖ Murid-murid kelas 1-2 SD Negeri brongkol yang semangat belajarnya.
- ❖ Teman-teman sanggar pakenton yang selalu membantu disetiap langkahku mencari ilmu dijogja.
- ❖ Teman-teman dirumah yang selalu menemani disaat galau dengan skripsi.
- ❖ Teman-teman S1 TI 1L
- ❖ Bapak dan ibunya ica yang telah membantu dengan doa dan motivasi.
- ❖ Dan semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah membantu saya dalam menyusun skripsi ini.
- ❖ Manchester United yang membantu dengan hiburan PES dan lagunya di TV.

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi dengan baik. Laporan ini disusun sebagai syarat kelulusan program pendidikan Strata 1 Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Kehidupan ini sungguh indah apabila kita bisa memperoleh sebuah harapan yang menjadi kenyataan. Semua ini harus dijalankan dengan kerja keras dan doa yang selalu mengiringi langkah sehingga akan ada hasil yang memuaskan didalamnya. Penulis tidak bisa berlari sejauh ini tanpa ada dukungan dan bantuan dari orang lain. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Ibu Suharyani (ibu penulis yang tidak pernah lelah menyayangi dan mencintai penulis).
2. Bapak Sukirman (bapak penulis yang tidak pernah lelah menuntun penulis sampai gerbang kesuksesan).
3. Bapak Prof.Dr.M. Suyanto, MM selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM yang tidak pernah lelah untuk mengajari penulis.
6. Teman-teman yang selalu ada disaat senang ataupun sedih.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, namun penulis tetap berharap semoga Skripsi ini bermanfaat untuk yang membaca. Terimakasih atas kesediaannya untuk membaca laporan ini.

*Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Yogyakarta, 19 Maret 2013



**Penulis**



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iv
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xvii
<b>INTISARI</b> .....	xxii
<b>ABSTRACT</b> .....	xxiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah .....	3
1.4 Tujuan Penelitian .....	3
1.4.1 Internal .....	3
1.4.2 Eksternal .....	4
1.5 Manfaat Penelitian .....	4
1.5.1 Bagi Sekolah .....	4

1.5.2	Bagi Guru Dan Siswa .....	4
1.5.3	Bagi Mahasiswa .....	5
1.6	Sistematika Penulisan .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>		<b>7</b>
2.1	Konsep Dasar Multimedia .....	7
2.1.1	Pengertian Multimedia .....	7
2.1.2	Objek-objek Multimedia .....	9
2.1.2.1	Teks .....	9
2.1.2.2	Grafik .....	9
2.1.2.3	Bunyi .....	9
2.1.2.4	Video .....	10
2.1.2.5	Animasi .....	10
2.1.3	Struktur Multimedia .....	10
2.1.3.1	Struktur Linier .....	10
2.1.3.2	Struktur Menu .....	11
2.1.3.3	Struktur Hierarki .....	12
2.1.3.4	Struktur Jaringan .....	13
2.1.3.5	Struktur Kombinasi .....	13
2.1.4	Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia .....	15
2.1.4.1	Mendefinisikan Masalah .....	16
2.1.4.2	Studi Kelayakan .....	17
2.1.4.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	17
2.1.4.4	Merancang Konsep .....	17

2.1.4.5	Merancang Isi .....	17
2.1.4.6	Merancang Naskah .....	18
2.1.4.7	Merancang Grafik .....	18
2.1.4.8	Memproduksi Sistem .....	18
2.1.4.9	Mengetes Sistem .....	19
2.1.4.10	Menggunakan Sistem .....	19
2.1.4.11	Memelihara Sistem .....	19
2.2	Media Pembelajaran .....	19
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran .....	19
2.2.2	Posisi Media Pembelajaran .....	20
2.2.3	Kegunaan Media Pendidikan .....	20
2.3	Perangkat Lunak (Software) Yang Digunakan .....	22
2.3.1	Adobe Photoshop CS3 .....	22
2.3.1.1	Menubar .....	23
2.3.1.2	Optionbar .....	23
2.3.1.3	Pallet .....	23
2.3.1.4	Toolbox .....	24
2.3.1.5	Stage (Bidang Kanvas) .....	25
2.3.1.6	Pallet well .....	25
2.3.2	Adobe Flash CS3 .....	26
2.3.2.1	Menubar .....	26
2.3.2.2	Toolbar .....	26
2.3.2.3	Timeline .....	27

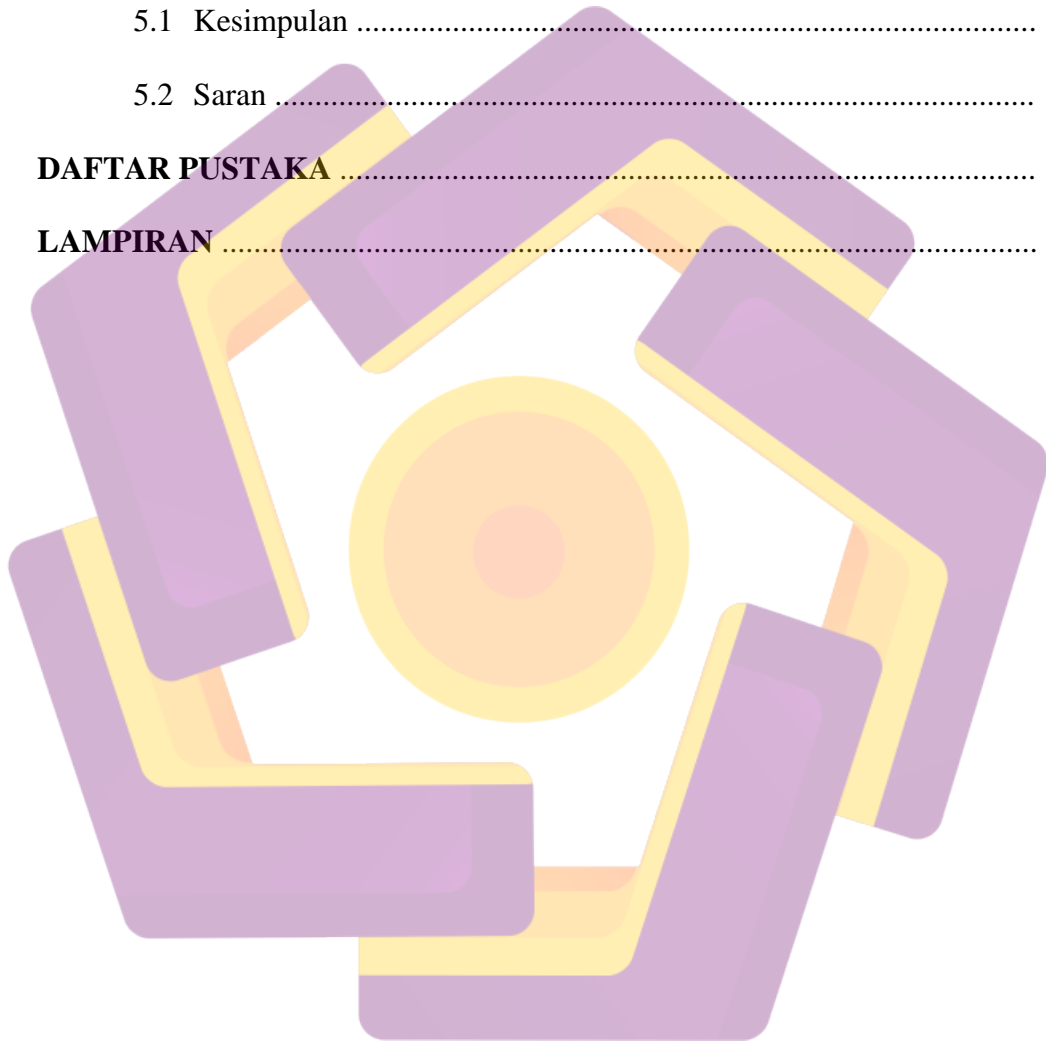
2.3.2.4	Stage .....	28
2.3.2.5	Panel .....	28
2.3.2.6	Properties .....	29
2.3.2.7	Library .....	29
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....</b>		<b>30</b>
3.1	Analisis Sistem .....	30
3.1.1	Analisis Kebutuhan Sistem .....	31
3.1.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	31
3.1.1.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	32
3.1.1.2.1	Perangkat Keras (Hardware) .....	32
3.1.1.2.2	Perangkat Lunak (Software) .....	33
3.1.1.2.3	Kebutuhan Pengguna Atau User (Brainware) .....	34
3.1.2	Analisis Kelayakan Sistem .....	34
3.1.2.1	Kelayakan Teknologi .....	34
3.1.2.2	Kelayakan Operasional .....	34
3.1.2.3	Kelayakan Hukum .....	34
3.2	Perancangan Sistem .....	35
3.2.1	Merancang Konsep .....	35
3.2.2	Merancang Isi .....	48
3.2.2.1	Sketsa Intro .....	48
3.2.2.2	Sketsa Tentang .....	49
3.2.2.3	Sketsa Menu Utama .....	49
3.2.2.4	Sketsa Intro Mengenal Huruf .....	50

3.2.2.5	Sketsa Mengenal Huruf .....	51
3.2.2.6	Sketsa Bantuan Mengenal Huruf .....	51
3.2.2.7	Sketsa Menu Belajar Mengeja Kata .....	52
3.2.2.8	Sketsa Belajar Mengeja Kata 3 Huruf .....	52
3.2.2.9	Sketsa Belajar Mengeja Kata 4 Huruf .....	53
3.2.2.10	Sketsa Belajar Mengeja Kata 5 Huruf .....	54
3.2.2.11	Sketsa Bantuan Belajar Mengeja Kata .....	54
3.2.2.12	Sketsa Intro Belajar Membaca .....	55
3.2.2.13	Sketsa Belajar Membaca Huruf Depan A .....	55
3.2.2.14	Sketsa Menu Membaca Cerita .....	56
3.2.2.15	Sketsa Membaca Cerita 1 .....	57
3.2.2.16	Sketsa Menu Permainan .....	57
3.2.2.17	Sketsa Intro Permainan Intro Menebak Hewan .....	58
3.2.2.18	Sketsa Permainan Menebak Hewan Level 1 .....	58
3.2.2.19	Sketsa Jawaban Benar .....	59
3.2.2.20	Sketsa Peringatan Jawaban Salah .....	59
3.2.2.21	Sketsa Tampilan Nilai .....	60
3.2.3	Merancang Naskah .....	60
3.2.4	Merancang Grafik .....	64
3.2.4.1	Tampilan Halaman Intro .....	65
3.2.4.2	Tampilan Tentang .....	66
3.2.4.3	Tampilan Menu Utama .....	66
3.2.4.4	Tampilan Intro Mengenal Huruf .....	67

3.2.4.5	Tampilan Isi Mengenal Huruf .....	67
3.2.4.6	Tampilan Bantuan Mengenal Huruf .....	68
3.2.4.7	Tampilan Menu Mengeja Kata .....	68
3.2.4.8	Tampilan Isi Mengeja Kata 3 Huruf .....	69
3.2.4.9	Tampilan Isi Mengeja Kata 4 Huruf .....	69
3.2.4.10	Tampilan Isi Mengeja Kata 5 Huruf .....	70
3.2.4.11	Tampilan Bantuan Belajar Mengeja Kata .....	70
3.2.4.12	Tampilan Intro Belajar Membaca .....	70
3.2.4.13	Tampilan Isi Belajar Membaca .....	71
3.2.4.14	Tampilan Menu Membaca Cerita .....	72
3.2.4.15	Tampilan Membaca Cerita 1 .....	72
3.2.4.16	Tampilan Menu Permainan .....	73
3.2.4.17	Tampilan Intro Permainan Menebak Hewan .....	73
3.2.4.18	Tampilan Permainan Menebak Hewan Level 1 .....	74
3.2.4.19	Tampilan Jawaban Benar Level 1 .....	74
3.2.4.20	Tampilan Peringatan Jawaban Salah .....	74
3.2.4.21	Tampilan Nilai Menebak Hewan .....	75
<b>BAB IV</b>	<b>IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>76</b>
4.1	Memproduksi Sistem .....	76
4.1.1	Membuat Gambar .....	77
4.1.2	Mengimport Image .....	77
4.1.3	Mengimport Suara .....	78
4.1.4	Membuat Tombol .....	79

4.1.5	Membuat Animasi .....	81
4.1.6	Membuat File Executable .....	83
4.1.7	Membuat File AutoRun .....	84
4.2	Pembahasan .....	84
4.2.1	Script Full Screen .....	84
4.2.2	Script Tombol Play And Pause Music .....	84
4.2.3	Script Tombol Keluar .....	85
4.2.4	Script Berhenti .....	86
4.2.5	Script Tombol .....	86
4.3	Mengetes Sistem .....	86
4.3.1.1	Pengetesan Unit .....	86
4.3.1.1	Pengetesan Proses Antar Halaman .....	87
4.3.1.1.1	Intro .....	87
4.3.1.1.2	Tentang .....	88
4.3.1.1.3	Menu Utama .....	88
4.3.1.1.4	Mengenal Huruf .....	89
4.3.1.1.5	Bantuan Mengenal Huruf .....	90
4.3.1.1.6	Belajar Mengeja Kata .....	91
4.3.1.1.7	Bantuan Belajar Mengeja Kata .....	93
4.3.1.1.8	Belajar Membaca .....	93
4.3.1.1.9	Membaca Cerita .....	95
4.3.1.1.10	Permainan .....	96
4.3.1.2	Pengetesan Sistem Unit .....	100

4.3.1.3 Pengetesan Pemakai (User) .....	101
4.4 Menggunakan Sistem .....	102
4.5 Memelihara Sistem .....	102
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	104
5.1 Kesimpulan .....	104
5.2 Saran .....	105
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	106
<b>LAMPIRAN</b> .....	107





## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perancangan Naskah .....	61
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Dan Presentasinya .....	101



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier .....	11
Gambar 2.2 Struktur Menu .....	11
Gambar 2.3 Struktur Hierarki .....	12
Gambar 2.4 Struktur Jaringan .....	13
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi .....	14
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	15
Gambar 2.7 Adobe Photoshop CS3 .....	23
Gambar 2.8 Menubar .....	23
Gambar 2.9 Optionbar .....	23
Gambar 2.10 Pallet .....	24
Gambar 2.11 Toolbox .....	24
Gambar 2.12 Stage (Bidang Kanvas) .....	25
Gambar 2.13 Pallet Well .....	25
Gambar 2.14 Jendela Kerja Adobe Flash CS3 .....	26
Gambar 2.15 Menubar .....	26
Gambar 2.16 Toolbar .....	27
Gambar 2.17 Timeline .....	28
Gambar 2.18 Stage .....	28
Gambar 2.19 Panel Action Dan Panel Color .....	29
Gambar 2.20 Panel Properties .....	29
Gambar 2.21 Library .....	29

Gambar 3.1 Struktur Navigasi Kombinasi .....	36
Gambar 3.2 Sketsa Tampilan Intro .....	48
Gambar 3.3 Sketsa Tampilan Tentang .....	49
Gambar 3.4 Sketsa Tampilan Menu Utama .....	49
Gambar 3.5 Sketsa Tampilan Intro Mengenal Huruf .....	50
Gambar 3.6 Sketsa Tampilan Mengenal Huruf .....	51
Gambar 3.7 Sketsa Tampilan Bantuan Mengenal Huruf .....	51
Gambar 3.8 Sketsa Tampilan Menu Belajar Mengeja Kata .....	52
Gambar 3.9 Sketsa Tampilan Belajar Mengeja Kata 3 Huruf .....	52
Gambar 3.10 Sketsa Tampilan Belajar Mengeja Kata 4 Huruf .....	53
Gambar 3.11 Sketsa Tampilan Belajar Mengeja Kata 5 Huruf .....	54
Gambar 3.12 Sketsa Tampilan Bantuan Belajar Mengeja Kata .....	54
Gambar 3.13 Sketsa Tampilan Intro Belajar Membaca .....	55
Gambar 3.14 Sketsa Tampilan Belajar Membaca Huruf Depan A .....	55
Gambar 3.15 Sketsa Tampilan Menu Membaca Cerita .....	56
Gambar 3.16 Sketsa Tampilan Membaca Cerita 1 .....	57
Gambar 3.17 Sketsa Tampilan Menu Permainan .....	57
Gambar 3.18 Sketsa Tampilan Intro Permainan Menebak Hewan .....	58
Gambar 3.19 Sketsa Tampilan Permainan Menebak Hewan .....	58
Gambar 3.20 Sketsa Tampilan Jawaban Benar .....	59
Gambar 3.21 Sketsa Tampilan Peringatan Jawaban Salah .....	59
Gambar 3.22 Sketsa Tampilan Nilai .....	60
Gambar 3.23 Tampilan Halaman Intro .....	65

Gambar 3.24 Tampilan Tentang .....	66
Gambar 3.25 Tampilan Menu Utama .....	66
Gambar 3.26 Tampilan Intro Mengenal Huruf .....	67
Gambar 3.27 Tampilan Isi Mengenal Huruf .....	67
Gambar 3.28 Tampilan Bantuan Mengenal Huruf .....	68
Gambar 3.29 Tampilan Menu Mengeja Kata .....	68
Gambar 3.30 Tampilan Isi Mengeja Kata 3 Huruf .....	69
Gambar 3.31 Tampilan Isi Mengeja Kata 4 Huruf .....	69
Gambar 3.32 Tampilan Isi Mengeja Kata 5 Huruf .....	70
Gambar 3.33 Tampilan Bantuan Belajar Mengeja Kata .....	70
Gambar 3.34 Tampilan Intro Belajar Membaca .....	71
Gambar 3.35 Tampilan Isi Belajar Membaca .....	71
Gambar 3.36 Tampilan Menu Membaca Cerita .....	72
Gambar 3.37 Tampilan Membaca Cerita .....	72
Gambar 3.38 Tampilan Menu Permainan .....	73
Gambar 3.39 Tampilan Intro Permainan Menebak Hewan .....	73
Gambar 3.40 Tampilan Permainan Menebak Hewan Level 1 .....	74
Gambar 3.41 Tampilan Jawaban Benar Level 1 .....	74
Gambar 3.42 Tampilan Peringatan Jawaban Salah .....	75
Gambar 3.43 Tampilan Nilai Menebak Hewan .....	75
Gambar 4.1 Diagram Alur Proses Produksi Aplikasi .....	76
Gambar 4.2 Karakter Animasi Telur Huruf .....	77
Gambar 4.3 Tampilan Lembar Kerja Baru Adobe Flash CS3 .....	78

Gambar 4.4 Import Image To Library .....	78
Gambar 4.5 Import Sound To Library .....	79
Gambar 4.6 Panel Properties Sound .....	79
Gambar 4.7 Memberi Nama Dan Type Button .....	80
Gambar 4.8 Panel Properties Instance Name .....	80
Gambar 4.9 Tool Setting .....	81
Gambar 4.10 Memberi Nama Dan Type Movie Clip .....	81
Gambar 4.11 Bintang Geser Ke Kiri .....	82
Gambar 4.12 Create Motion Tween .....	82
Gambar 4.13 Bintang Geser Sebelah Kanan .....	83
Gambar 4.14 Membuat File Executable .....	83
Gambar 4.15 Pembuka .....	87
Gambar 4.16 Intro .....	88
Gambar 4.17 Tentang .....	88
Gambar 4.18 Menu Utama .....	89
Gambar 4.19 Mengenal Huruf .....	89
Gambar 4.20 Huruf A Besar .....	90
Gambar 4.21 Huruf A Kecil .....	90
Gambar 4.22 Bantuan Mengenal Huruf .....	91
Gambar 4.23 Menu Belajar Mengeja Kata .....	91
Gambar 4.24 Belajar Mengeja Kata 3 Huruf .....	92
Gambar 4.25 Belajar Mengeja Kata 4 Huruf .....	92
Gambar 4.26 Belajar Mengeja Kata 5 Huruf .....	93

Gambar 4.27 Batuan Belajar Mengeja Kata .....	93
Gambar 4.28 Intro Belajar Membaca .....	94
Gambar 4.29 Belajar Membaca Huruf Depan A .....	94
Gambar 4.30 Belajar Membaca Huruf Depan B .....	95
Gambar 4.31 Animasi Buku Cerita .....	95
Gambar 4.32 Menu Membaca Cerita .....	96
Gambar 4.33 Cerita Belajar Tugas Utamaku .....	96
Gambar 4.34 Intro Permainan .....	97
Gambar 4.35 Menu Permainan .....	97
Gambar 4.36 Intro Permainan Menebak Hewan .....	98
Gambar 4.37 Soal Level 1 .....	98
Gambar 4.38 Jawaban Benar Level 1 .....	99
Gambar 4.39 Jawaban Salah .....	99
Gambar 4.40 Nilai Menebak Hewan .....	100

## INTISARI

SD Negeri Brongkol 01 merupakan SD Negeri yang sedang berkembang, Memiliki banyak murid yang kebanyakan masih belum bisa membaca. Sistem belajar yang dilakukan oleh guru di SD tersebut selama ini masih belum bisa mengatasi siswa yang masih sulit membaca. Oleh karena itu, perlu adanya sebuah inovasi teknologi informatika untuk membantu meningkatkan belajar siswa di sekolah tersebut. Inovasi teknologi informatika itu adalah Multimedia.

Dengan berkembangnya dunia teknologi informatika, Sudah saatnya SD Negeri Brongkol 01 memerlukan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia guna mempermudah mereka untuk mengajarkan muridnya untuk membaca.

Dengan latar belakang perkembangan dunia teknologi informatika dan kebutuhan alat bantu belajar inilah penulis membuat skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi Edukatif Berbasis Multimedia Untuk Memudahkan Siswa Belajar Membaca (Studi Kasus : SD Negeri Brongkol 01 Kecamatan Jambu Kabupaten Semarang)”. Dengan adanya aplikasi berbasis multimedia ini, dapat mempermudah guru untuk mengajar dan dapat meningkatkan semangat belajar siswa. Software dalam pembuatan Aplikasi multimedia tersebut ialah Adobe Flash CS3 Professional untuk membuat animasi dan game, Adobe Photoshop CS3 untuk mengedit foto.

**Kata Kunci:** Multimedia Sebagai Media Belajar Membaca, Edukatif Games, SD Negeri Brongkol 01

## **ABSTRACT**

*Negeri Brongkol 01 Elementary School is a school that is growing, has many more students still can't read. System study conducted by teachers in elementary school has so far not been able to cope with students who are difficult to read. Therefore, the need for an information technology innovation to help improve student learning at the school. Information technology innovation is Multimedia.*

*With the development of information technology world, It is time for Negeri Brongkol 01 Elementary School requires a multimedia based instructional media facilitate them to teach students to read.*

*With the background development of the world information technology and the need for learning aids is the author makes a thesis titled Making Educational Applications Based Multimedia to Facilitate Student Learning Reading (Case Study: Negeri Brongkol 01 Elementary School , distric Jambu , Semarang ). With the multimedia applications can be adaptable, it can be easy for teachers to improve teaching and student learning spirit. Softw are in the manufacture of multimedia applications is Adobe Flash CS3 Professional to create animations and games, Adobe Photoshop CS3 for editing photos.*

**Keywords:** *Multimedia In Media Learn to Read, Educational Games, Negeri Brongkol 01 Elementary School*