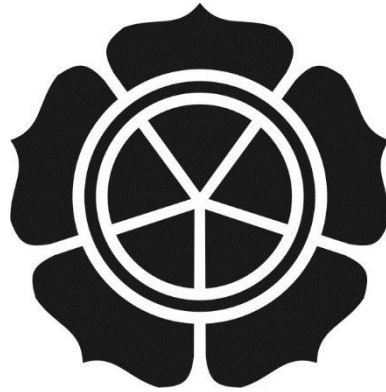


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PANDUAN  
KEDISIPLINAN DIRI PADA ANAK,  
STUDI KASUS TK TUMUS ASIH  
YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Artha Nurul Puspitasari**

**09.11.3217**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PANDUAN  
KEDISIPLINAN DIRI PADA ANAK,  
STUDI KASUS TK TUMUS ASIH  
YOGYAKARTA**

yang telah dipersiapkan dan disusun oleh

**Artha Nurul Puspitasari**  
**09.11.3217**

yang telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 November 2012

**Dosen Pembimbing,**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
**NIK.190302047**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEBAGAI PANDUAN  
KEDISIPLINAN DIRI PADA ANAK,  
STUDI KASUS TK TUMUS ASIH  
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Artha Nurul Puspitasari**  
09.11.3217

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
Pada tanggal 3 Juni 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom**  
NIK.190302047

**Emha Taufiq Luthfi, ST, M.Kom**  
NIK.190302125

**Ferry Wahyu Wibowo, S.Si., M.Cs**  
NIK.190302207

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 10 Juni 2013



**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

**Prof. Dr. M. Suyanto, M.M**  
NIK.19030200

## PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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.

Yogyakarta, 3 Mei 2013

Artha Nurul Puspitasari

09.11.3217

## MOTTO

“Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua”.

*(Aristoteles)*

“Kegagalan hanya terjadi bila kita menyerah”.

*( Lessing )*

“Kemenangan yang seindah – indahnyanya dan sesukar – sukarnya yang boleh direbut oleh manusia ialah menundukan diri sendiri”.

*(Ibu Kartini )*

“Derajat nilai manusia bagi sesamanya tercermin dari prestasinya, sedangkan bagi Tuhan ditentukan oleh amal kebajikan dan imannya”.

*(Riwayat Baihaq)*

“Seburuk-buruk nilai hidup seseorang hamba Allah ialah orang yang angkuh dan sombong, membangkang kepada Allah, lupa asal-usul dirinya dan kesesudahan hidupnya nanti”.

*(Riwayat Baihaq)*

”Sebaik-baik kalian adalah orang yang mempelajari al-Qur’an dan mengajarkannya”

*(H.r. Muslim, bab al-Iman at-Turmudzi dan Ibnu Majah.)*

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

- Kedua orangtuaku, terimakasih atas segala doa, dukungan dan kasih sayang yang selalu tcurahkan kepadaku. Makasih buat mama dan papa yang sudah bekrja keras sampai saat ini.
- Kakakku tercinta, Ibnu Umar Said yang senang tiasa selalu memberi motivasi dan dukungan. Makasih juga udah mau ngalah sama adikmu ini buat gantian kuliah dulu.
- Driantomo, terimakasih atas segala motivasi dan dukungannya, jemput kalo ngerjain skripsi sampai malem, nemenin lembur sampai pagi, gambarin kartun, ikut pusing dan stres , sering kena omelanku kalo lagi bete. Maaf ya udah ngrepotin..
- Keluarga besar Bapak Djon Seno, Ibu Hera, Mas Tanto, Mbak Woro, Mbak Inda, Mas Tri, Dede Sofi makasih banyak atas motivasinya biar artha cepat lulus dan dapat kerja.
- Buat Raditku sayang, ponakanku yang unyu-unyu makasih ya sayang kamu malaikat kecil tante yang bisa jadi pengobat buat tante kalo lagi stres, bete, males. Makasih ya..
- Muh.Fazlul makasih ul buat ilmu-ilmunya nyempetin waktu buat ngajarin aku, sampai harus lembur juga. Makasih ya..
- Mas Joko Hendro makasih sudah banyak menginspirasi artha, bantu artha dari nentuin judul bagusnya apa konsepnya gimana, gambarin kartun. Makasih..
- Mang Oded makasih buku reverensinya. Tha, banyak mendapatkan pengalaman baru, ilmu baru dan guru baru pastinya. Yang telaten balesin pertanyaan-pertanyaan artha dari pagi sampek pagi lagi, koreksi hasil yang artha buat, semua waktu dan kesempatannya makasih.
- Mbak Anis makasih motivasinya.
- Mas Duwi, Mbak Eny, Mas Miko, Maitha, Mas Margi makasih udah ditemenin ngerjain, diluangin waktunya buat bantu rekaman, diganggu waktunya buat aku ngerjain. makasih ya.

- Alm. Budhe Kus, budhe aku bakal nepatin janjiku ke budhe buat bahagiain mama dan cepat lulus biar cepat kerja.
- Omku Anwar Sanusi yang selalu mengerti kegelisahanku saat skripsi, ngajarin aku banyak hal dalam menghadapi skripsi, pendadaran dan cari kerja..Matur Nuwun
- Buat Pakdhe Toyo, Budhe Pri, Pakdhe Har , Mbak Lina, Mbak Wendah, Mbak Afi, Mbak Ida makasih buat doa dan dukungannya..
- Buat Saudaraku yang belum disebut makasih semuanya..
- Buat Sahabatku Iin, Desky dan Diona makasih udah banyak bantu aku, kasih motivasi aku, ngajari aku banyak hal.. Kalian sahabat terbaikku..
- Buat teman galauku Fuad, Dana, Miftah, Mas Anang, Bang Ronald, Mas Jams, Andi, Anjas nuwun ya lek sudah mau berbagi kegalauan bersamaku makasih motivasinya..
- Buat Teman-teman yang lain makasih dukungan dan doanya..
- Pihak TK Tumas Asih Yayasan Sayap Ibu , terimakasih atas kesempatan yang diberikan. Penelitian, dan data-data yang diberikan.

## KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Alhamdulillah segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, hidayah dan kuasaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Perancangan Media Interaktif Berbasis Multimedia sebagai Panduan Kedisiplinan Diri Pada Anak" dengan baik. Sholawat serta salam tidak lupa penulis haturkan kepada Nabi Muhammad SAW.

Dengan segala kemampuan yang ada, penulis berusaha untuk menyelesaikan skripsi dengan sebaik-baiknya, untuk itu dengan segala kerendahan hati sudilah kiranya para pembaca mau memberi kritik maupun saran yang bersifat membangun terhadap penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terselesaikan tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu pada kesempatan ini dengan penuh kerendahan hati penulis menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT, yang telah memberikan penerang disetiap langkahku.
2. Keluarga besarku makasih atas doa, dan dukungan selama ini.
3. Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini sehingga penulisan skripsi ini bisa terselesaikan.



4. Sahabat – sahabatku 09 S1TI 09 terimakasih atas dukungan dan semangatnya.
5. Driantomo dan Keluarga John Seno beserta ibu Herawati yang telah memberikan bantuan dan motivasi selama penulisan skripsi ini.
6. Teman, Saudara dan semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dorongan selama penulisan skripsi ini.

Akhirnya penulis menyadari atas segala kekurangan dan kesalahan yang ada pada penulisan skripsi ini. Dengan segala ketidak sempurnaan yang ada, penulis berharap skripsi ini bisa bermanfaat bagi semua pihak yang terkait.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Yogyakarta, 3 Mei 2013

Artha Nurul Puspitasari

09.11.3217

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iii
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xviii
ABSTRACT.....	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 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II DASAR TEORI.....	8
2.1 Konsep Dasar Media.....	8

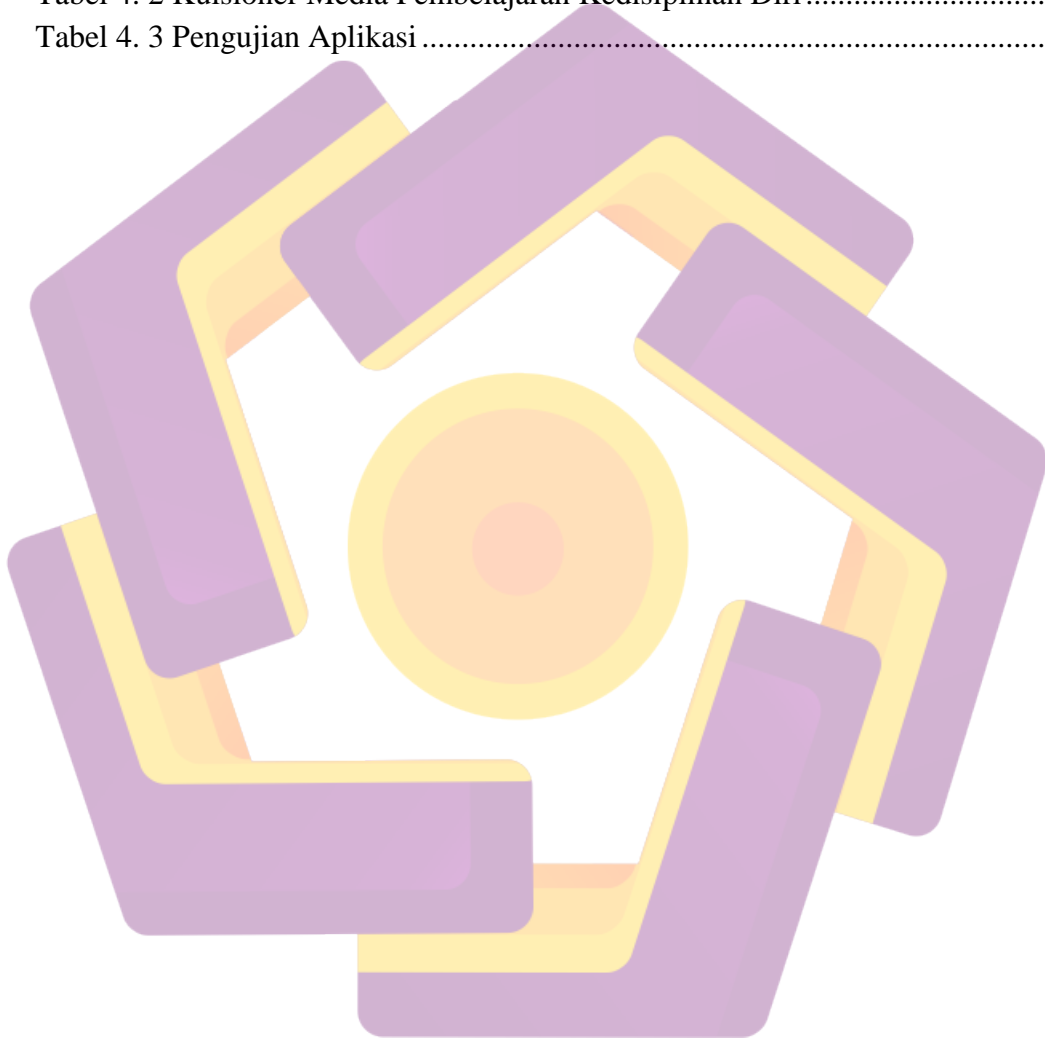
2.1.1	Pengertian Media .....	8
2.1.2	Macam – Macam Media .....	8
2.2	Pengertian Pembelajaran .....	10
2.2.1	Prinsip-Prinsip Pembelajaran .....	10
2.2.2	Keberhasilan Pembelajaran .....	11
2.2.3	Ciri-Ciri Keberhasilan Pembelajaran .....	12
2.3	Pengertian Media Pembelajaran .....	13
2.4	Pengertian Multimedia .....	13
2.4.1	Elemen-elemen Multimedia .....	14
2.4.2	Struktur Multimedia .....	15
2.5	Langkah-Langkah Siklus Hidup Pengembangan Sistem Multimedia.....	18
2.5.1	Mendefinisikan Masalah.....	18
2.5.2	Studi Kelayakan.....	19
2.5.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	19
2.5.4	Merancang Konsep.....	19
2.5.5	Merancang Isi Multimedia.....	19
2.5.6	Merancang Naskah.....	20
2.5.7	Merancang Grafik.....	20
2.5.8	Memproduksi Sistem Multimedia .....	20
2.5.9	Mengetes Sistem.....	20
2.5.10	Penggunaan Sistem.....	21
2.5.11	Pemeliharaan Sistem.....	21
2.6	Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	21
2.6.1	Adobe Premiere Pro CS3.....	21
2.6.2	Adobe Flash CS4 Professional .....	22

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN .....	24
3.1 Pendefinisian Masalah.....	24
3.2 Studi Kelayakan .....	25
3.2.1 Kelayakan Teknis .....	25
3.2.2 Kelayakan Ekonomi .....	25
3.2.3 Kelayakan Operasi.....	26
3.2.4 Kelayakan Hukum .....	26
3.2.5 Kelayakan Jadwal .....	26
3.2.6 Kelayakan Strategik.....	26
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem .....	27
3.3.1 Perangkat Keras .....	27
3.3.2 Perangkat Lunak .....	28
3.3.3 Kebutuhan Pengguna ( <i>User</i> ) .....	28
3.3.4 Analisis Kebutuhan.....	28
3.3.5 Usulan Sistem multimedia.....	29
3.4 Merancang Konsep.....	29
3.5 Merancang Isi Multimedia .....	29
3.6 Merancang Naskah .....	30
3.7 Merancang Storyboard .....	31
3.7.1 Rancangan Tampilan Masuk .....	31
3.7.2 Rancangan Tampilan Nama Pengguna.....	32
3.7.3 Rancangan Tampilan Pengenalan Kedisiplinan diri.....	32
3.7.4 Rancangan Tampilan Menu.....	33
3.8 Merancang Grafik.....	39
3.8.1 Rancangan Tampilan Masuk .....	39

3.8.2	Rancangan Tampilan Nama Pengguna.....	40
3.8.3	Rancangan Tampilan Pengenalan Kedisiplinan Diri.....	40
3.8.4	Rancangan Tampilan Menu.....	41
3.8.5	Rancangan Tampilan Menu Struktur Kedisiplinan Diri.....	42
3.8.6	Rancangan Tampilan Menu Proses Kedisiplinan Diri .....	44
3.8.7	Rancangan Tampilan Menu Permainan.....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>48</b>
4.1	Implementasi Sistem .....	48
4.1.1	Memproduksi Objek-Objek.....	48
4.1.2	Pengaturan Media.....	48
4.1.3	Pembuatan Media Animasi.....	49
4.2	Implementasi Sistem .....	63
4.2.1	Pengetesan Aplikasi Multimedia.....	63
4.2.2	Metode Pengujian Aplikasi .....	65
4.2.3	Pemeliharaan Sistem.....	66
<b>BAB V .....</b>		<b>68</b>
<b>PENUTUP .....</b>		<b>68</b>
5.1	Kesimpulan.....	68
5.2	Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>70</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>		<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Spesifikasi Komputer Pembuat Media.....	63
Tabel 4. 2 Kuisisioner Media Pembelajaran Kedisiplinan Diri .....	64
Tabel 4. 3 Pengujian Aplikasi .....	66



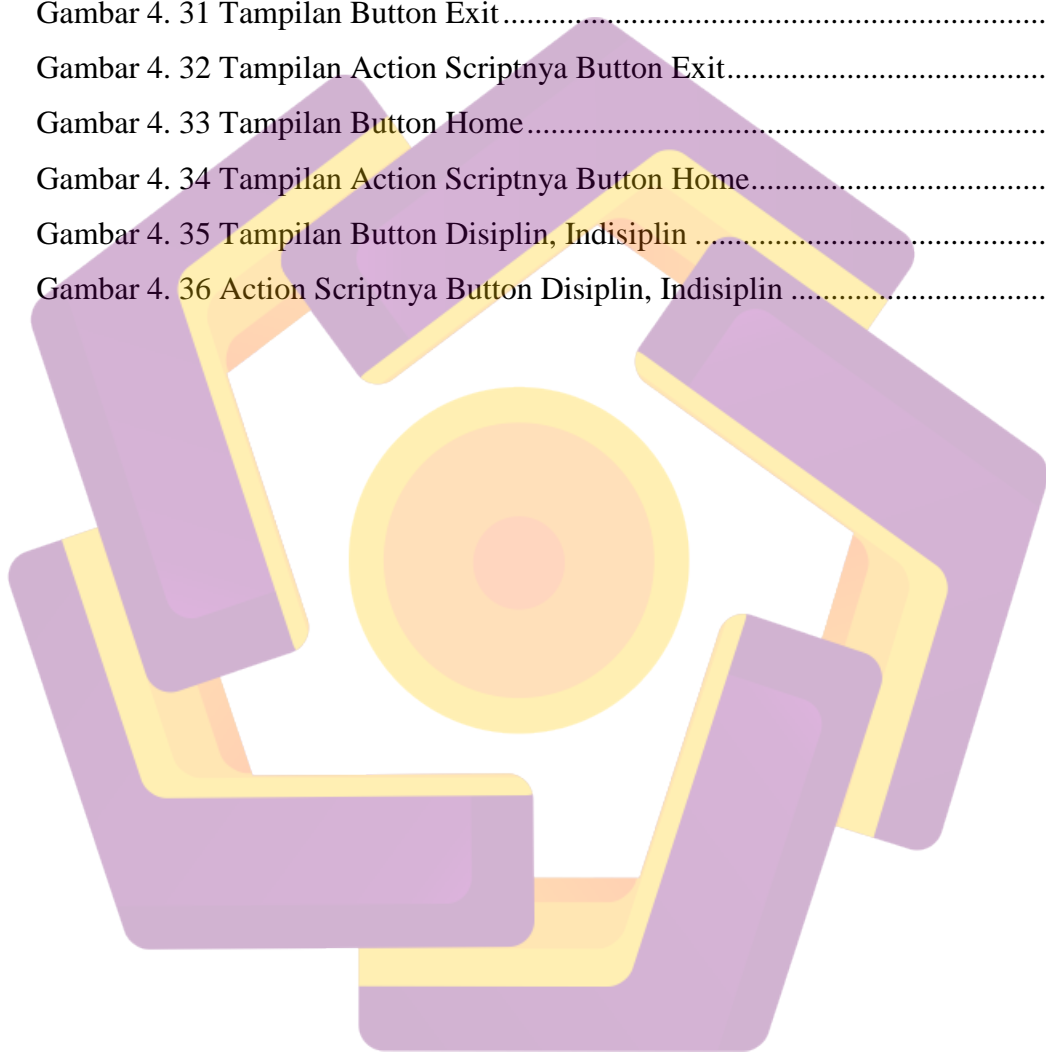
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Linier .....	16
Gambar 2. 2 Struktur Hierarkis .....	16
Gambar 2. 3 Struktur Nonlinier .....	17
Gambar 2. 4 Struktur Komposit .....	17
Gambar 2. 5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia .....	18
Gambar 2. 6 Tampilan Adobe Premiere .....	22
Gambar 2. 7 Area Kerja Flash Cs4 Professional .....	23
Gambar 3. 1 Struktur Media Kedisiplinan Diri .....	30
Gambar 3. 2 Tampilan Masuk .....	31
Gambar 3. 3 Tampilan Nama Pengguna .....	32
Gambar 3. 4 Tampilan Pengenalan Kedisiplinan Diri .....	32
Gambar 3. 5 Tampilan Menu .....	33
Gambar 3. 6 Tampilan Menu Struktur Kedisiplinan Diri .....	34
Gambar 3. 7 Tampilan Pilihan Struktur Kedisiplinan Diri .....	34
Gambar 3. 8 Tampilan Menu Struktur Kedisiplinan Diri .....	35
Gambar 3. 9 Tampilan Menu Proses Kedisiplinan Diri .....	36
Gambar 3. 10 Tampilan Menu Permainan .....	36
Gambar 3. 11 Tampilan Permainan Puzzle .....	37
Gambar 3. 12 Tampilan Menu Evaluasi .....	38
Gambar 3. 13 Tampilan Menu Hasil .....	38
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Masuk .....	39
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Nama Pengguna .....	40
Gambar 3. 16 Rancangan Pengenalan Kedisiplinan Diri .....	40
Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Menu .....	41
Gambar 3. 18 Rancangan Menu Struktur Kedisiplinan Diri .....	42
Gambar 3. 19 Rancangan Pilihan Struktur Kedisiplinan .....	43
Gambar 3. 20 Rancangan Menu Struktur Kedisiplinan Diri .....	43

Gambar 3. 21 Rancangan Menu Proses Kedisiplinan Diri .....	44
Gambar 3. 22 Rancangan Tampilan Menu Permainan .....	45
Gambar 3. 23 Rancangan Tampilan Permainan Puzzle .....	46
Gambar 3. 24 Rancangan Tampilan Permainan Puzzle .....	46
Gambar 3. 25 Rancangan Tampilan Hasil Permainan .....	47
Gambar 4. 1 Tampilan Mengatur Ukuran Layar .....	49
Gambar 4. 2 Tampilan Proses Gerbang Pembuka .....	49
Gambar 4.3 Action Scriptnya Proses Gerbang Pembuka .....	49
Gambar 4. 4 Tampilan Input .....	50
Gambar 4. 5 Tampilan Action Scriptnya Input .....	50
Gambar 4. 6 Tampilan Proses Intro .....	51
Gambar 4. 7 Tampilan Action Scriptnya Proses Intro .....	51
Gambar 4. 8 Tampilan Menu .....	52
Gambar 4. 9 Tampilan Action Scriptnya Menu .....	52
Gambar 4. 10 Tampilan Menu Proses Kedisiplinan Diri .....	53
Gambar 4. 11 Action Scriptnya Proses Kedisiplinan Diri .....	53
Gambar 4. 12 Tampilan Menu Struktur Kedisiplinan Diri .....	54
Gambar 4. 13 action Scriptnya Menu Kedisiplinan Diri .....	54
Gambar 4. 14 Menu Pilihan Struktur Kedisiplinan Diri .....	55
Gambar 4. 15 Action Scriptnya Proses Menu Pilihan .....	55
Gambar 4. 16 Menu Struktur Membersihkan Badan .....	55
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Evaluasi .....	56
Gambar 4. 18 Tampilan Action Scriptnya Proses Menu .....	56
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Evaluasi .....	57
Gambar 4. 20 Tampilan Action Scriptnya Menu Evaluasi .....	57
Gambar 4. 21 Tampilan Menu Evaluasi Puzzle .....	58
Gambar 4. 22 Action Scriptnya Menu Evaluasi Puzzle .....	58
Gambar 4. 23 Tampilan Menu Puzzle .....	59
Gambar 4. 24 Tampilan Action Scriptnya Menu Puzzle .....	59
Gambar 4. 25 Tampilan Button Gembok, Next, Save .....	60



Gambar 4. 26 Action Scriptnya Button Gembok, Next, Save .....	60
Gambar 4. 27 Tampilan Button Exit, Info, Nada.....	61
Gambar 4. 28 Action Scriptnya Button Exit, Info, Nada.....	61
Gambar 4. 29 Button Menu Struktur, Proses, Evaluasi .....	61
Gambar 4.30 Action Script Struktur,Proses,Evaluasi .....	61
Gambar 4. 31 Tampilan Button Exit.....	62
Gambar 4. 32 Tampilan Action Scriptnya Button Exit.....	62
Gambar 4. 33 Tampilan Button Home.....	62
Gambar 4. 34 Tampilan Action Scriptnya Button Home.....	62
Gambar 4. 35 Tampilan Button Disiplin, Indisiplin .....	62
Gambar 4. 36 Action Scriptnya Button Disiplin, Indisiplin .....	62



## INTISARI

Pengenalan akan kedisiplinan diri pada anak harus kita terapkan sejak dini. Untuk memulai menerapkan kedisiplinan diri kepada anak kita harus terlebih dahulu memberikan pengertian apa itu kedisiplinan diri dan bagaimana cara melakukan kedisiplinan diri.

Kedisiplin diri adalah sikap patuh kepada waktu dan peraturan yang ada. Dengan demikian ketika kita dihadapkan pada waktu dalam melakukan sesuatu artinya dalam melakukan sesuatu tersebut kita memiliki sebuah tanggungjawab kepada waktu. Ada tiga alasan mengapa kita perlu menerapkan kedisiplinan diri pada anak sejak dini diantaranya adalah orang yang membiasakan diri untuk disiplin diri akan menumbuhkan rasa tanggung jawab yang besar terhadap pekerjaan dan apa yang menjadi prioritasnya, kedisiplinan diri yang kita terapkan di dalam kehidupan sehari-hari ini akan membawa kita kepada keberhasilan, kedisiplinan diri membuat hidup kita menjadi teratur.

Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran ini dapat membantu orang tua dalam membangun kedisiplinan diri terhadap anak. Media pembelajaran ini disajikan dalam kemasan multimedia sehingga membuat anak menjadi lebih mudah memahami dan dapat dilakukan secara interaktif.

**Kata kunci :** Multimedia pembelajaran interaktif, Panduan Kedisiplinan Diri Pada Anak, Video

## **ABSTRACT**

*The introduction of self-discipline in children we should apply early. To begin to discipline ourselves to our children should first give understanding what self-discipline and how to perform self-discipline.*

*Self-discipline is subservient attitude to time and rules. Thus when we are faced with a time of doing something means to do something that we have a responsibility to the future. There are three reasons why we need to apply self-discipline in children from an early age which are people are getting used to foster self-discipline will be a great sense of responsibility towards the job and what his priorities, self-discipline that we apply in our daily lives will lead us to success, self-discipline make our lives organized.*

*From the analysis it can be concluded that the learning media can assist parents in developing the child's self-discipline. Instructional media is presented in a multimedia package that makes children more easily understand and can be performed interactively.*

**Keywords :** *Multimedia interactive learning, Free Self Discipline In Children, Video*

