

**ANALISIS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUMBUH
KEMBANG ANAK AMIN BAITURRAHMAN BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI



disusun oleh

Indah Sri Pratiwi

10.12.5141

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

**ANALISIS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUMBUH
KEMBANG ANAK AMIN BAITURRAHMAN BERBASIS
MULTIMEDIA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Indah Sri Pratiwi

10.12.5141

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUMBUH
KEMBANG ANAK AMIN BAITURRAHMAN BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indah Sri Pratiwi

10.12.5141

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 8 November 2013

Dosen Pembimbing,



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**ANALISIS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUMBUH
KEMBANG ANAK AMIN BAITURRAHMAN BERBASIS
MULTIMEDIA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Indah Sri Pratiwi

10.12.5141

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 28 November 2013

Susunan Dewan Penguji

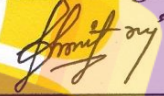
Nama Penguji

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng
NIK. 190302105

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
pada tanggal 15 Januari 2014



KETUA SIMAK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir 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 secara tertulis menjadi acuan dalam naskah ini dan di sebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 26 November 2013

Indah Sri Pratiwi
10.12.5141

MOTTO

- Tetaplah berjuang ketika ada orang yang meremehkanmu untuk berhasil, jadikan itu sebagai motivasi dan buktikan mereka tak lebih baik dari kita.
- Prinsip kesuksesan itu bertindak sesuatu tak banyak omong, fokus dan kerjakan.

Do'a orang tua merupakan salah satu kunci keberhasilan seorang anak.



PERSEMBAHAN

Laporan Tugas Akhir ini penulis persembahkan dengan rasa terima kasih kepada :

- Tuhan Yang Maha Esa, yang telah mengabulkan do'a yang selalu aku panjatkan dalam usaha menyelesaikan tugas akhir ini dengan lancar dan tanpa halangan suatu apapun.
- Kedua Orang Tuaku, Bapak & Ibu. Terimakasih atas segala dukungan baik do'a ataupun support yang tiada taranya sehingga aku dapat menyelesaikan tugas akhir ini bersama restumu sebagai bekal keberhasilanku.
- Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing Tugas Akhir ini dan telah memberikan kritik, saran dan motifasi untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
- Kakakku Dwi Puspitasari alias Dwex, yang selalu memberikan gambaran tentang tugas akhir selama ini thanks....
- Sahabat-sahabatku khususnya CCKK (Pinto gendoot, Andin, Encepz, Lusy, Denocg) Makasih ya sudah jadi sahabat-sahabat terbaikku selama ini... ayo andin, encepz, denocg cepet nyusul lulus ya...semangats heheeeee
- Teman-teman alumni kelas K(heru dkk, awang dkk, gendul dkk dll) n kelas 09 khususnya tata cah cilik, ummu, zupit, irva, oshi, beben, faiz, rizky, besoul, bang gita, yodha, dimas, simbah dkk, nurma dkk, bang fais dkk, adi dkk, petrik dkk dll. Kalian teman-teman tergockillah pokoknya. Wkwkwkk
- Buat mas bro eka yang udah bantu ngajarin tugas akhir ini sampai lulus, buat didin pengisi suara dalam media pembelajaran yang saya buat terimakasih suara cok imyutmu cocok sekali di media pembelajaranku heheee
- Pihak Amin Baiturrahman yang telah bersedia memberikan data dan informasi yang dibutuhkan untuk melengkapi pembuatan tugas akhir ini sampai selesai.
- Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih banyak.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum warrahmatullahi wabarakatuhu....

Dengan mengucapkan puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, karunia, serta rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana Komputer (S1) Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penyusunan laporan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Dhani Ariatmanto, M.KOM , selaku Dosen Jurusan TI Teknik Informatika dan selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, dan saran yang membantu dalam menyelesaikan Skripsi ini.
3. Seluruh Dosen STMIK “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis.

4. Seluruh Staf pengajar dan anak didik Kelompok Bermain dan TPA Amin Baiturrahman yang telah membantu dalam proses penelitian saya.
5. Kedua orang tuaku, dwex, CCKK dan teman-temanku yang telah memberikan semangat, motivasi, dan dukungan moral.

Penulis menyadari bahwa penulisan Skripsi ini masih jauh dari sempurna, tetapi penulis berharap semoga Skripsi ini bermanfaat dan dapat menjadi bahan kajian mahasiswa STMIK AMIKOM dalam pengambilan Skripsi. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan Skripsi ini. Demikian Tugas Skripsi ini dibuat, semoga dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi pembaca pada umumnya.

Wassalamu 'alaikum Warrahmatullahi Wabarrakatuhu.....

Yogyakarta, 26 November 2013

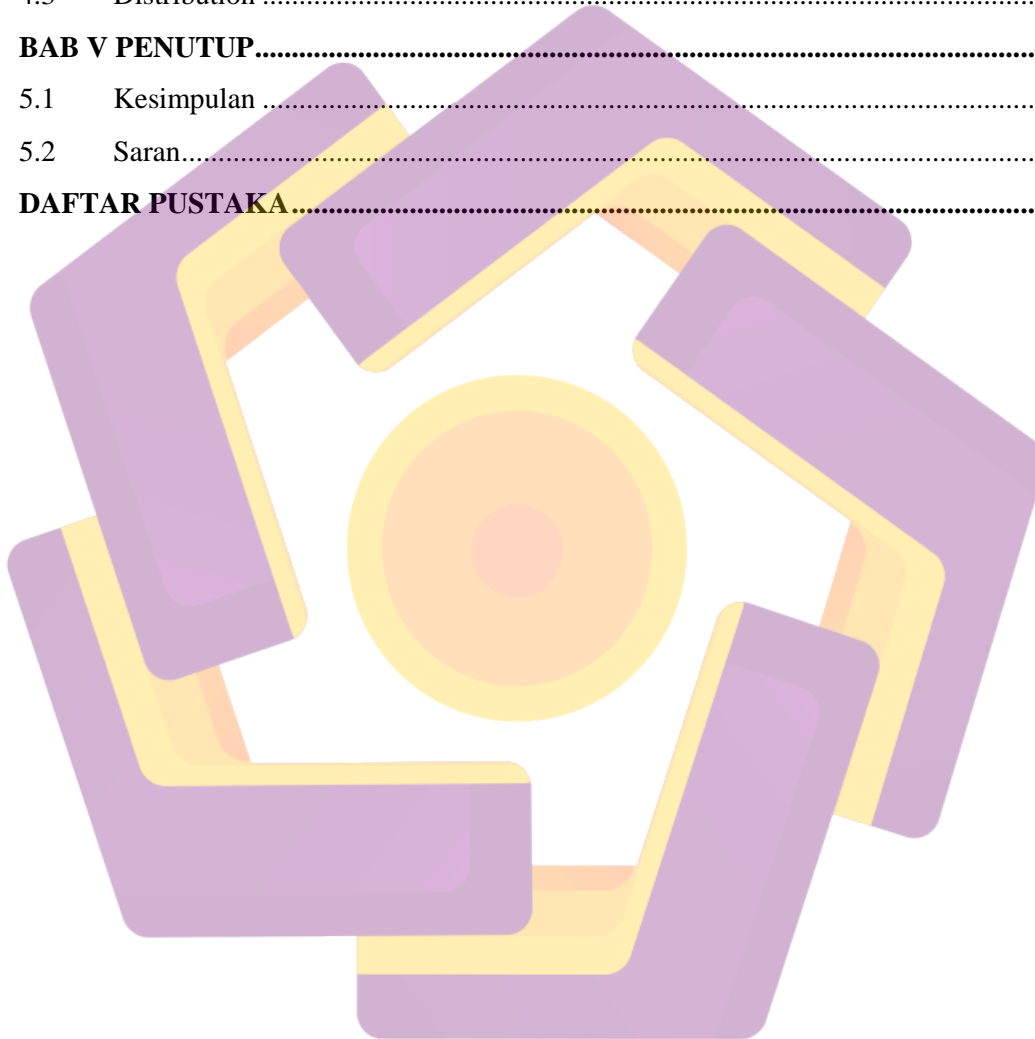
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
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
1.5.1 Bagi penulis.....	4
1.5.2 Bagi pengajar dan anak didik.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Observasi (Observation)	4
1.6.2 Metode Kepustakaan (Library)	4
1.6.3 Metode Wawancara (Interview).....	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Konsep Dasar Multimedia.....	7
2.1.1 Pengertian Multimedia	7
2.1.2 Komponen Multimedia	8
2.1.3 Jenis Multimedia	11

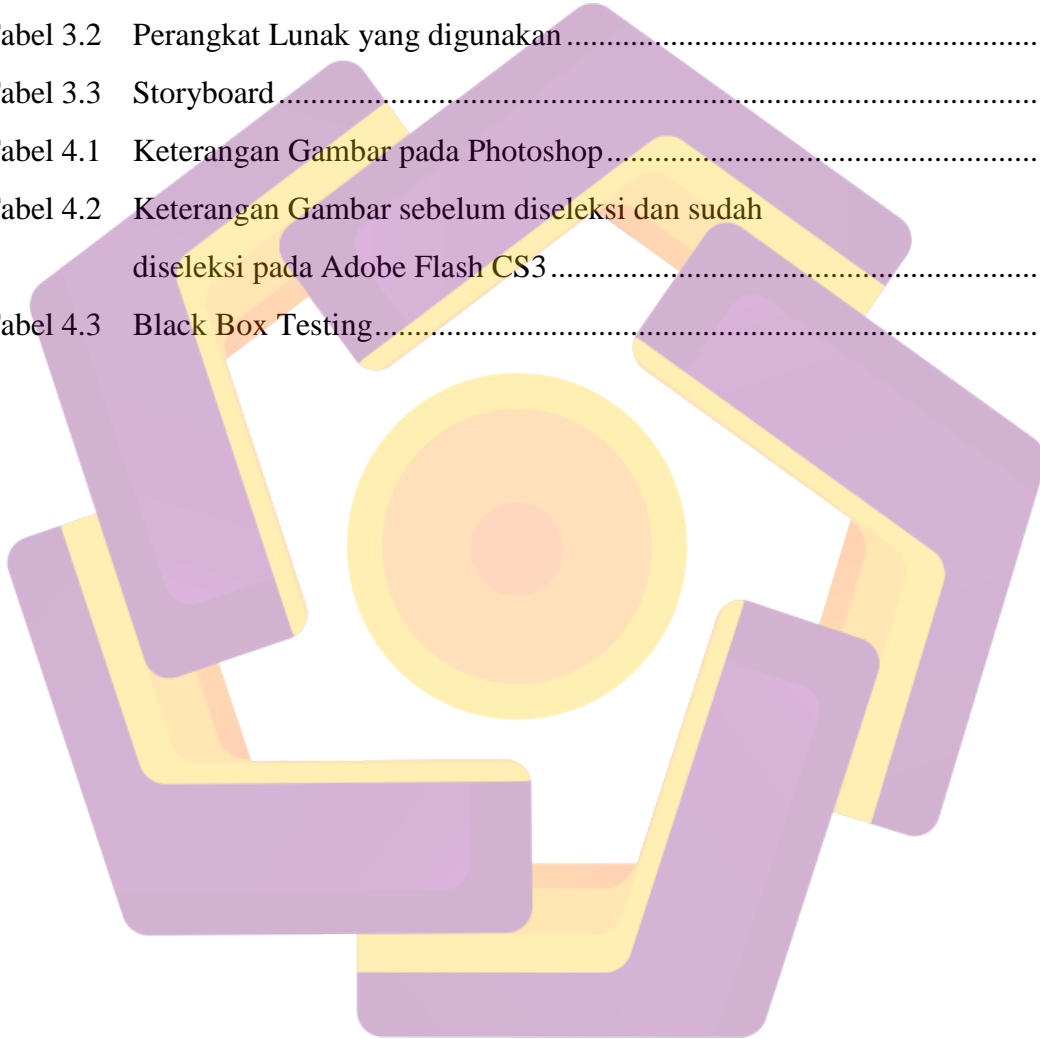
2.2	Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	12
2.2.1	<i>Linier</i>	12
2.2.2	<i>Hierarkis</i>	13
2.2.3	<i>Nonlinier</i>	13
2.2.4	<i>Komposit</i>	13
2.3	Pengembangan Sistem Multimedia.....	14
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	16
2.3.2	Multimedia Interaktif dalam Pembelajaran.....	18
2.3.3	Fungsi Media Pembelajaran.....	19
2.3.4	Penerapan Media Pembelajaran.....	20
2.3.5	Pemanfaatan Media Pembelajaran untuk Tumbuh Kembang (Motorik Halus) Anak.....	22
2.4	Software yang Digunakan.....	23
2.4.1	Adobe Photoshop CS3.....	23
2.4.2	Adobe Flash CS3.....	25
2.4.3	Adobe Soundbooth CS3.....	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....		27
3.1	Tinjauan Umum.....	27
3.1.1	Diskripsi Obyek dan Analisis.....	27
3.1.2	Visi dan Misi.....	28
3.2	Analisis.....	28
3.2.1	Analisis Kelemahan Sistem (SWOT).....	28
3.2.2	Analisis Kebutuhan Sistem.....	30
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem.....	31
3.3	Perancangan Sistem.....	33
3.3.1	Concept(Pengonsepan).....	33
3.3.2	Design(Perancangan).....	34
3.3.3	Material Collecting.....	48
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM.....		54
4.1	Assembly.....	54
4.1.1	Proses Desain.....	55
4.1.2	Persiapan Aset dan Pembuatan Animasi.....	60
4.1.3	Persiapan Audio.....	70

4.1.4	Membuat Interaktif.....	73
4.2	Testing.....	80
4.2.1	Testing Unit.....	81
4.2.2	Testing Sistem.....	87
4.3	Distribution	90
BAB V PENUTUP.....		91
5.1	Kesimpulan	91
5.2	Saran.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....		93



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Analisis SWOT	29
Tabel 3.2	Perangkat Lunak yang digunakan	31
Tabel 3.3	Storyboard	35
Tabel 4.1	Keterangan Gambar pada Photoshop	59
Tabel 4.2	Keterangan Gambar sebelum diseleksi dan sudah diseleksi pada Adobe Flash CS3	63
Tabel 4.3	Black Box Testing	88

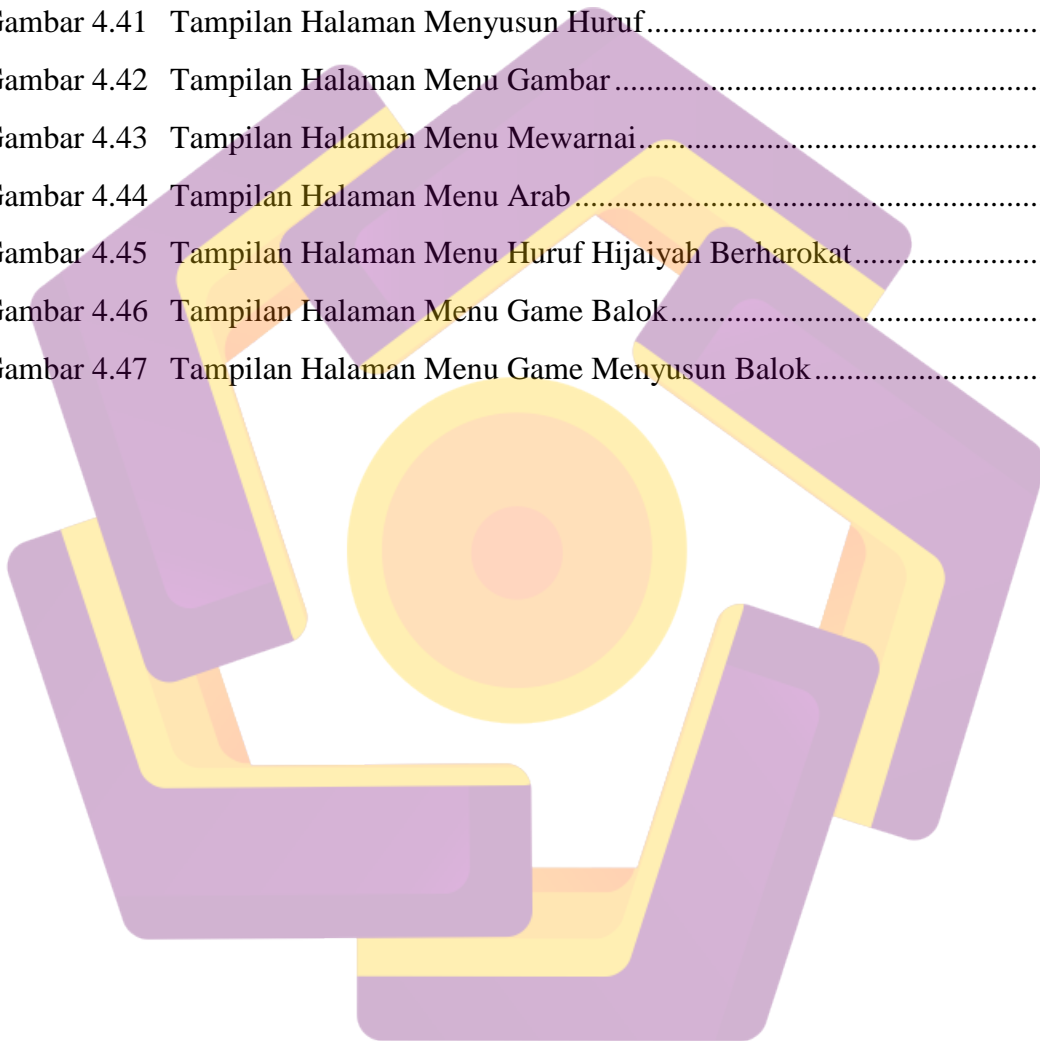


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Linier	12
Gambar 2.2	Struktur Hierarkis	13
Gambar 2.3	Struktur Nonlinier.....	13
Gambar 2.4	Struktur Komposit	14
Gambar 2.5	Metodologi Pengembangan Multimedia	14
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Photoshop CS3	23
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Flash CS3	25
Gambar 2.8	Tampilan Adobe Soundbooth CS3.....	26
Gambar 3.1	Struktur Navigasi.....	48
Gambar 3.2	Material Collecting Intro dan Menu Do'a.....	49
Gambar 3.3	Material Collecting Home	49
Gambar 3.4	Material Collecting Menu Abjad dan Menyusun Huruf	50
Gambar 3.5	Material Collecting Menu Gambar dan Mewarnai.....	50
Gambar 3.6	Material Collecting Menu Arab dan Huruf Hijaiyah Berharokat.....	51
Gambar 3.7	Material Collecting Menu Game Balok dan Balok Berbentuk	51
Gambar 3.8	Material Collecting Tombol	51
Gambar 3.9	Material Collecting Teks	52
Gambar 3.10	Material Collecting Sound.....	52
Gambar 3.11	Material Collecting Animasi	53
Gambar 4.1	Bagan Memproduksi Media Pembelajaran	55
Gambar 4.2	Bagan Proses Desain	56
Gambar 4.3	Pengaturan Ukuran pada Adobe Photoshop CS3	57
Gambar 4.4	Proses Menyeleksi Background	57
Gambar 4.5	Proses Background Setelah diseleksi	58
Gambar 4.6	Proses Background di Coloring.....	58
Gambar 4.7	Pengaturan Format Penyimpanan Gambar	59

Gambar 4.8	Bagan Proses Pembuatan Animasi	60
Gambar 4.9	Tampilan Memilih ActionScript 2.0 pada Adobe Flash CS3.....	61
Gambar 4.10	Tampilan Properties pada Adobe Flash CS3	61
Gambar 4.11	Tampilan Import to Library pada Adobe Flash CS3	62
Gambar 4.12	Proses Menyeleksi Gambar pada Adobe Flash CS3	62
Gambar 4.13	Proses Drag File pada Adobe Flash CS3.....	63
Gambar 4.14	Proses Insert Keyframe pada Adobe Flash CS3.....	64
Gambar 4.15	Proses Animasi Shape Tween pada Adobe Flash CS3.....	65
Gambar 4.16	Proses Animasi Motion Tween pada Adobe Flash CS3.....	65
Gambar 4.17	Pembuatan Gambar dan Animasi pada Menu Home	66
Gambar 4.18	Proses Animasi Masking pada Adobe Flash CS3	67
Gambar 4.19	Proses Animasi Gif pada Adobe Flash CS3	67
Gambar 4.20	Proses Animasi Motion Guide pada Adobe Flash CS3.....	68
Gambar 4.21	Action Script 2.0 pada Adobe Flash CS3	69
Gambar 4.22	Proses Mengexport menjadi File .swf	69
Gambar 4.23	Bagan Proses Audio	70
Gambar 4.24	Import File Adobe Soundbooth CS3	71
Gambar 4.25	Editing File Adobe Soundbooth CS3	71
Gambar 4.26	Penyimpanan File Adobe Soundbooth CS3	72
Gambar 4.27	MP3 Compression Options	72
Gambar 4.28	Action Script Menu Abjad	73
Gambar 4.29	Action Script Menu Menyusun Huruf	74
Gambar 4.30	Action Script Menu Gambar	75
Gambar 4.31	Action Script Menu Mewarnai	76
Gambar 4.32	Action Script Menu Game Balok	77
Gambar 4.33	Action Script Menu Game Menyusun Balok	78
Gambar 4.34	Tampilan Berhasil	78
Gambar 4.35	Action Script Tombol Keluar	79
Gambar 4.36	Cara Membuat File *.exe	80

Gambar 4.37	Tampilan Halaman Intro	82
Gambar 4.38	Tampilan Halaman Do'a	82
Gambar 4.39	Tampilan Halaman Home	83
Gambar 4.40	Tampilan Halaman Menu Abjad	83
Gambar 4.41	Tampilan Halaman Menyusun Huruf.....	84
Gambar 4.42	Tampilan Halaman Menu Gambar	84
Gambar 4.43	Tampilan Halaman Menu Mewarnai.....	85
Gambar 4.44	Tampilan Halaman Menu Arab.....	85
Gambar 4.45	Tampilan Halaman Menu Huruf Hijaiyah Berharokat.....	86
Gambar 4.46	Tampilan Halaman Menu Game Balok.....	86
Gambar 4.47	Tampilan Halaman Menu Game Menyusun Balok.....	87



INTISARI

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran mampu menyajikan pesan pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik bagi para santri. Disamping itu, dengan media pembelajaran anak dapat dengan mudah menerima pesan melalui visualisasi yang ditampilkan. Berdasarkan hasil observasi di Amin Baiturrahman Kotagede Yogyakarta dalam pembelajaran selama ini masih menggunakan metode menjelaskan huruf-huruf alphabet dengan cara menuliskannya di papan tulis kemudian dibacakan, setelah itu para santri diminta untuk menirukan dan menulis ulang seperti yang ada di papan tulis. Untuk memvariasikan pembelajaran maka pengembang mengembangkan metode pembelajaran dasar sebagai media pembelajaran. Dengan demikian pemanfaatan komputer dapat dioptimalkan. Oleh karena itu “ANALISIS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUMBUH KEMBANG ANAK AMIN BAITURRAHMAN BERBASIS MULTIMEDIA” di rancang dan sebagai judul dalam skripsi ini.

Tujuan pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran yang dapat mendorong serta meningkatkan kemampuan hasil belajar anak dalam pendidikan dasar di Amin Baiturrahman Kotagede Yogyakarta. Dalam media pembelajaran ini juga akan ada kegiatan belajar dan bermain yang dapat mempengaruhi tumbuh kembang anak. Subjek pengembangan media pembelajaran adalah anak-anak Amin Baiturrahman Kotagede Yogyakarta yang berusia 3-6 tahun.

Maka media pembelajaran merupakan media yang tepat dalam pengembangan metode belajar mengajar yang masih manual menjadi berbasis multimedia sehingga dapat mendorong dan meningkatkan kemampuan belajar anak, baik dalam menulis, membaca, mewarnai, menggambar dan mengenal bentuk.

Kata Kunci : media pembelajaran, multimedia, tumbuh kembang anak.

ABSTRACT

Instructional media plays an important role in the learning process. Instructional media is able to present the message learning innovative, creative, and interesting for the students. In addition, children with learning media can easily receive messages through visualization displayed. Based on observations in Yogyakarta Kotagede Amin Baiturrahman learning still use the method explained with alphabet letters on the board how to write then read, after which the students were asked to imitate and re-write as there are on the board. To vary the developer to develop a method of learning the basic learning as a learning medium. Thus the use of computers can be optimized. Therefore “ANALISIS PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TUMBUH KEMBANG ANAK AMIN BAITURRAHMAN BERBASIS MULTIMEDIA” and as the title is designed in this paper.

The aim of this development is to produce media that can support and enhance the ability of children learning outcomes in basic education in Yogyakarta Kotagede Baiturrahman Amin . In this instructional media will also be learning and play activities that can affect the development of the child. Subject development of instructional media were children Baiturrahman Kotagede Yogyakarta Amin aged 3-6 years.

So learning media is media that is appropriate in the development of teaching and learning methods are still manually into a multimedia -based so as to encourage and enhance the child's learning ability, either in writing, reading, coloring, drawing and recognize shapes.

Keywords : *media, multimedia, child development.*