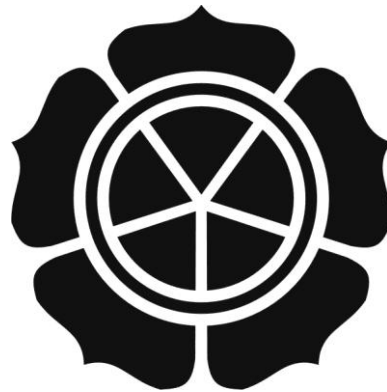


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TENTANG PENGENALAN NAMA-NAMA BENDA
BERBASIS MULTIMEDIA**
(Studi Kasus :*Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan*)

SKRIPSI



disusun oleh

Ikfina Ma'anillah

10.12.4445

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

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TENTANG PENGENALAN NAMA-NAMA BENDA
BERBASIS MULTIMEDIA
(Studi Kasus :*Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan*)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ikfina Ma'anillah

10.12.4445

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TENTANG PENGENALAN NAMA-NAMA BENDA
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus : *Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan*)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ikfina Ma'anillah

10.12.4445

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 5 Mei 2014

Dosen Pembimbing,



Mei P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TENTANG PENGENALAN NAMA-NAMA BENDA
BERBASIS MULTIMEDIA**

(Studi Kasus : *Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan*)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ikfina Ma'anillah
10.12.4445**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Mei 2014

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

**Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187**

**Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom
NIK. 190302215**

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 6 Juni 2014

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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, 20 Mei 2014

Ikfina Ma'anillah
10.12.4445

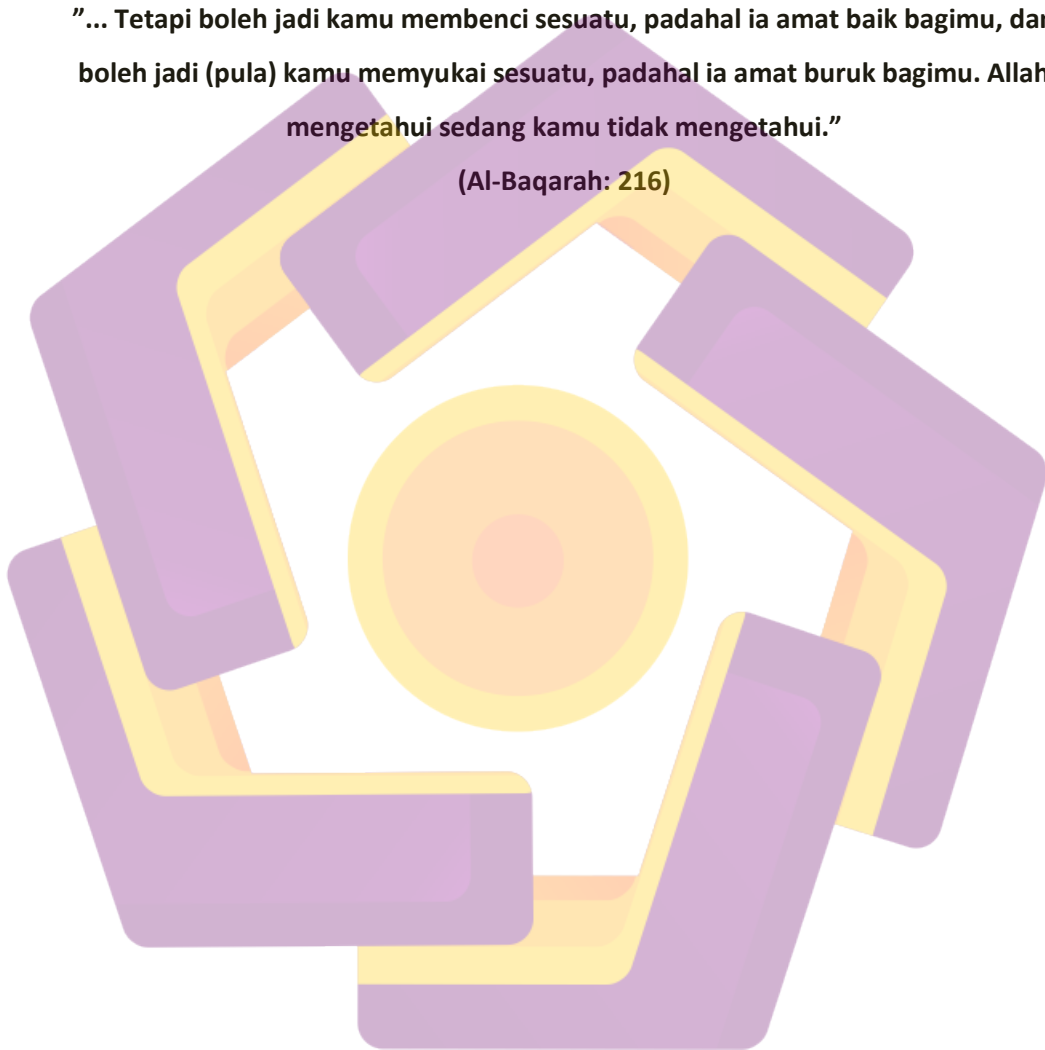
MOTTO

"Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalatmu sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang bersabar."

(Al-Baqarah: 153)

"... Tetapi boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu. Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui."

(Al-Baqarah: 216)



HALAMAN PERSEMBAHAN



"Hanya kepada-Mu kami menyembah dan hanya kepada-Mu kami memohon pertolongan. Berilah petunjuk kepada kami jalan yang lurus. Yaitu jalan mereka yang telah Engkau beri kenikmatan dan bukan jalan mereka yang tersesat" (2s. Alfatihah: 5-7)

Kupersembahkan untuk :

- ❖ *Orangtuaku... Bapak (Dadi Rasmadi) dan Mamah (Oti Wiatih) ... kasih sayang kalian yang telah sabar membimbing dan mendidiku sampai saat ini semoga Allah swt membalasnya dengan pahala dan ridho-Nya... Amiin.*
- ❖ *Kakak-kakakku tercinta (Teh Lia dan A Tarsim, A Hani dan Teh Asih, Teh Indah dan Mas Alvin, Teh Ina dan Mas Puja) motivasi kalian yang telah membangkitkan semangatku.*
 - ❖ *Adikku tersayang (Dede) semangat ya...kejarlah cita-cita stinggi langit.*
 - ❖ *Ponakan-ponakanku yang lucu dan selalu bikin kangen untuk pulang... (Abang, Hazkil, Bail, Haris, Fatan, Yusa) Bibah dan Fatih yang selalu bisa buat Ibu senyum dengan tingkahnya yang lucu... jangan nakal ya... semoga kalian menjadi anak-anak yang sholeh dan sholehah... Amiin.*
 - ❖ *Temen-temen yang udah support dan bantu dalam pembuatan skripsi.*
 - ❖ *Ilmu pengetahuan.*
 - ❖ *STMIK AMIKOM WONOKARJA*

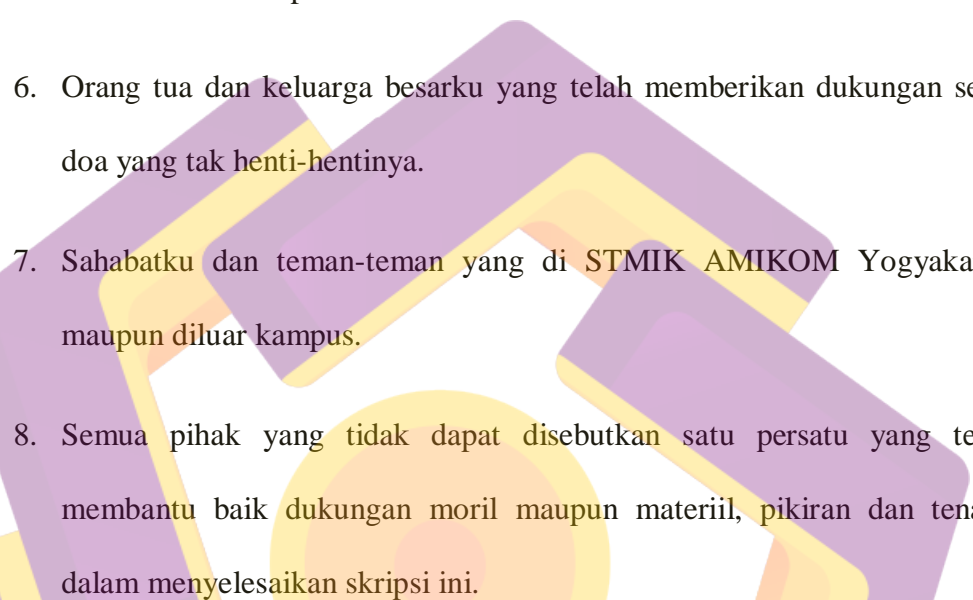
KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat hidup, sehat dan iman, shalawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan barokah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif tentang Pengenalan Nama-Nama Benda Berbasis Multimedia (Study Kasus : Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy Kalasan)” sebagai persyaratan menyelesaikan program studi strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mempermudah gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR. M.Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryanto, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah sabar dalam memberikan petunjuk, serta arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

- 
4. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
 5. Kepala Paud Al Kindy dan guru yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
 6. Orang tua dan keluarga besarku yang telah memberikan dukungan serta doa yang tak henti-hentinya.
 7. Sahabatku dan teman-teman yang di STMIK AMIKOM Yogyakarta, maupun diluar kampus.
 8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materiil, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Saran dan kritik yang membangun penulis diharapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 20 Mei 2014

Penyusun

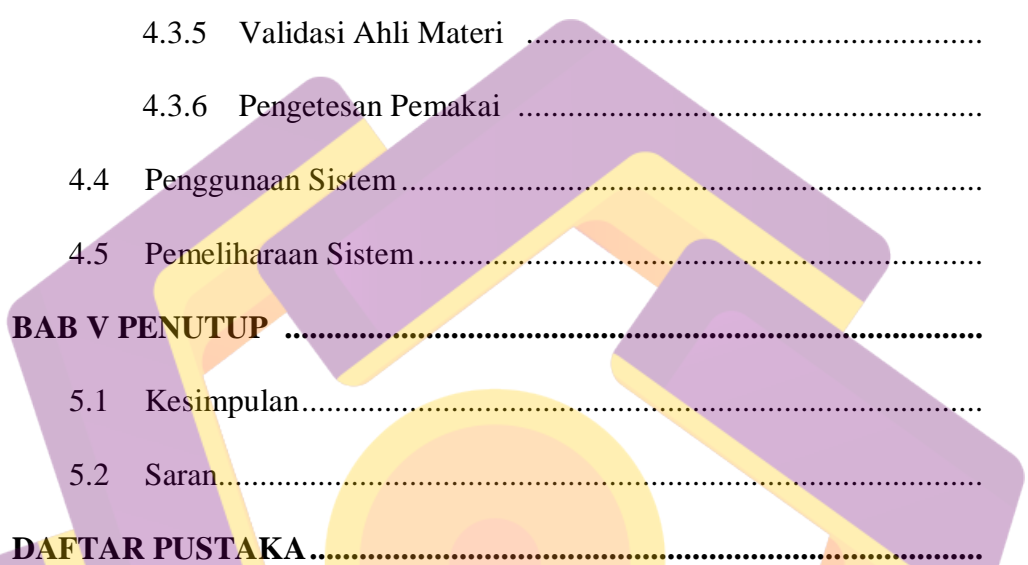
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 Sistematika penulisan	5
1.8 Jadwal Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI	8

2.1	Media Pembelajaran.....	8
2.1.1	Pengertian Media Pembelajaran	8
2.1.2	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	9
2.2	Konsep Dasar Multimedia	12
2.2.1	Sejarah Multimedia	12
2.2.2	Pengertian Multimedia	13
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	14
2.2.3.1	Teks	14
2.2.3.2	Picture	15
2.2.3.3	Audio	16
2.2.3.4	Video	17
2.2.3.5	Animation.....	17
2.3	Desain Navigasi Multimedia	18
2.3.1	Pengertian Interaktif	20
2.4	Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	21
2.5	Angket	23
2.6	Perangkat Lunak yang Digunakan	23
2.6.1	Adobe Flash CS 3 Professional	23
2.6.2	CorelDraw X3	24
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		26
3.1	Tinjauan Umum	26
3.1.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian	26
3.1.1.1	Lokasi	26

3.1.1.2	Fasilitas	26
3.1.1.3	Visi dan Misi	27
3.1.2	Gambaran umum Kelas Penelitian	28
3.1.2.1	Kelas Kuntum (2-3 Tahun)	28
3.2	Analisis Sistem	28
3.2.1	Mendefinisikan Masalah	28
3.2.2	Analisis SWOT	30
3.2.2.1	<i>Strenght</i> (Kekuatan)	30
3.2.2.2	<i>Weaknes</i> (Kelemahan)	31
3.2.2.3	<i>Opportunity</i> (Peluang)	31
3.2.2.4	<i>Threat</i> (Ancaman)	32
3.2.3	Studi Kelayakan	32
3.2.3.1	Kelayakan Teknologi	32
3.2.3.2	Kelayakan Hukum	33
3.2.3.3	Kelayakan Operasional	33
3.2.4	Analisis Kebutuhan Sistem	34
3.2.4.1	Kebutuhan Fungsional	34
3.2.4.2	Kebutuhan Non Fungsional	35
3.2.5	Merancang Konsep	36
3.2.6	Merancang Isi	36
3.2.7	Merancang Naskah	39
3.2.8	Merancang Grafik	40
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		47

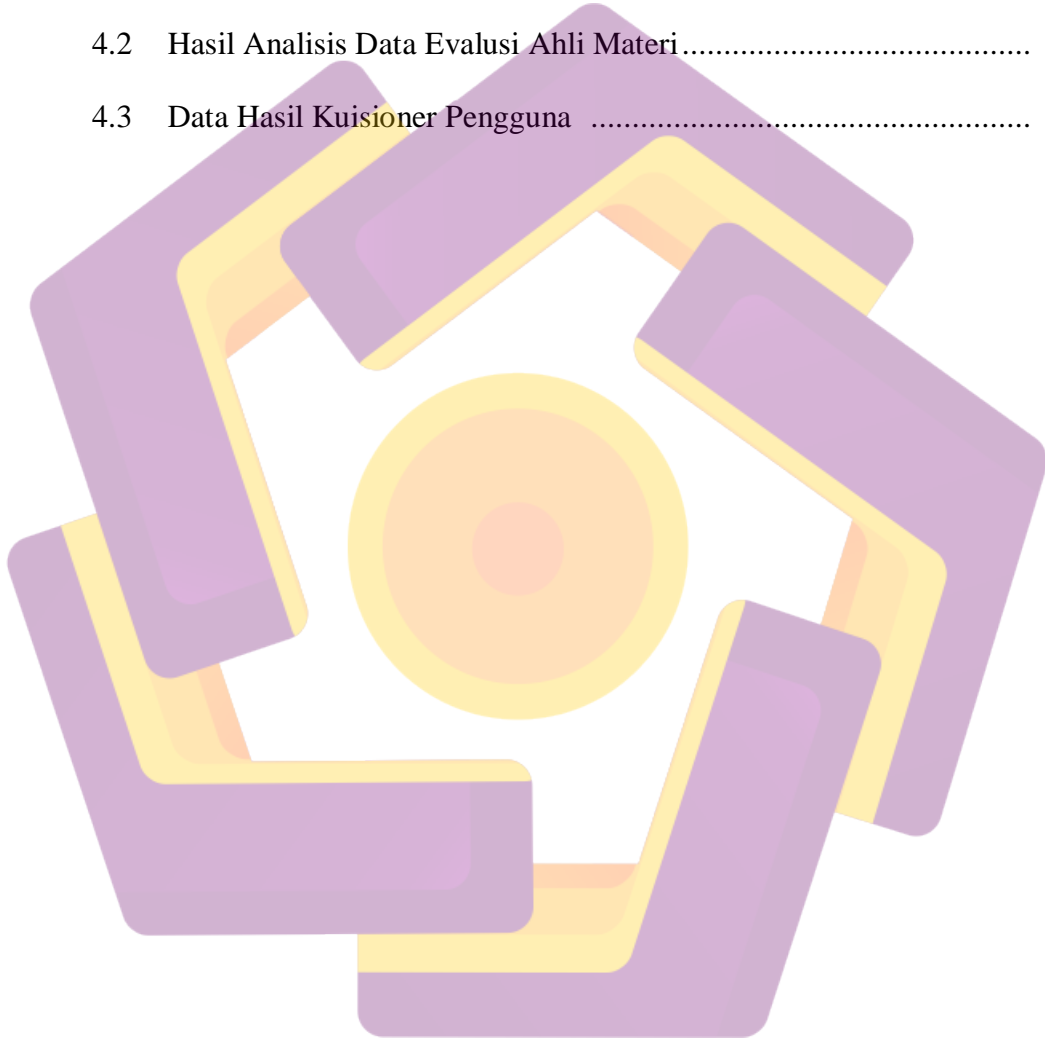
4.1	Memproduksi Sistem	47
4.1.1	Alur Pembuatan Media Pembelajaran	47
4.1.2	Membuat Gambar	47
4.1.3	Membuat Gambar Tombol	48
4.1.4	Mengedit Background	49
4.1.5	Mengolah Suara	50
4.1.6	Pengintegrasian Adobe Flash CS3 Professional	52
4.1.4.1	Mengimport File ke dalam Adobe Flash CS3 Professional	52
4.1.4.2	Membuat Animasi	53
4.1.4.3	Menyisipkan Action Script	56
4.1.4.4	Pembuatan File Executable (.exe)	57
4.2	Implementasi Tampilan Aplikasi	58
4.2.4	Tampilan Intro	58
4.2.5	Tampilan Halaman Utama (Home)	58
4.2.6	Tampilan Halaman Petunjuk	59
4.2.7	Tampilan Halaman Benda	59
4.2.8	Tampilan Halaman Belajar	60
4.2.9	Tampilan Halaman Rumah	60
4.2.10	Tampilan Halaman Kendaraan	61
4.2.11	Tampilan Halaman Sekolah	61
4.2.12	Tampilan Halaman Kebun	62
4.2.13	Tampilan Halaman Bermain	63



4.2.14	Tampilan halaman Informasi	63
4.2.15	Tampilan Halaman Keluar	64
4.3	Pengetesan Sistem	64
4.3.4	Black Box Testing	65
4.3.5	Validasi Ahli Materi	66
4.3.6	Pengetesan Pemakai	67
4.4	Penggunaan Sistem.....	68
4.5	Pemeliharaan Sistem.....	69
BAB V	PENUTUP	70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran.....	71
DAFTAR	PUSTAKA.....	72

DAFTAR TABEL

1.9	Jadwal Penelitian.....	7
2.1	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	22
4.1	Black Box Testing	65
4.2	Hasil Analisis Data Evaluasi Ahli Materi.....	66
4.3	Data Hasil Kuisisioner Pengguna	67



DAFTAR GAMBAR

2.1	Elemen-Elemen Multimedia	14
2.2	Struktur Navigasi Linier.....	18
2.3	Struktur Navigasi Hierarkis	19
2.4	Struktur Navigasi Non Linier	19
2.5	Struktur Navigasi Komposit	20
2.6	Bagan Alur Multimedia Interaktif	21
2.7	Tampilan Adobe Flash CS3	23
2.8	Tampilan CorelDraw X3	24
3.1	Struktur Hierarki Media Pembelajaran Pengenalan Benda.....	38
3.2	Rancangan Intro.....	41
3.3	Rancangan Home	41
3.4	Rancangan Petunjuk	42
3.5	Rancangan Benda	42
3.6	Rancangan Menu Belajar	43
3.7	Rancangan Menu Rumah	43
3.8	Rancangan Menu Kendaraan	44
3.9	Rancangan Menu Sekolah	44
3.10	Rancangan Menu Kebun	45
3.11	Rancangan Bermain	45
3.12	Rancangan Informasi	46
3.13	Rancangan Keluar	46
4.1	Alur Proses Pembuatan Aplikasi	47

4.2	Proses Pembuatan Gambar Tombol	48
4.3	Proses Penyimpanan Gambar Tombol	49
4.4	Proses Pembuatan Gambar Background	49
4.5	Proses Penyimpanan Gambar Background	50
4.6	Tampilan Open File Backsound	51
4.7	Tampilan Memotong Backsound	51
4.8	Tampilan Import to Library	53
4.9	Tampilan Motion Tween	54
4.10	Tampilan Membuat Tombol	54
4.11	Tampilan Membuat Animasi Tombol.....	55
4.12	Publish Setting	57
4.13	Tampilan Halaman Intro	58
4.14	Tampilan Halaman Menu Utama (Home)	59
4.15	Tampilan Halaman Petunjuk	59
4.16	Tampilan Halaman Benda	60
4.17	Tampilan Halaman Belajar	60
4.18	Tampilan Halaman Rumah	61
4.19	Tampilan Halaman Kendaraan	61
4.20	Tampilan Halaman Sekolah	62
4.21	Tampilan Halaman Kebun	62
4.22	Tampilan Halaman Bermain	63
4.23	Tampilan Halaman Informasi	63
4.24	Tampilan Halaman Keluar	64

INTISARI

Semakin majunya teknologi sekarang ini yang serba terkomputerisasi sangat berpengaruh terhadap perkembangan otak, baik itu positif maupun negatif. Melihat dari sisi positifnya kita dapat memanfaatkan teknologi tersebut dengan membuat media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan minat belajar anak. Karena salah satu metode lama seperti melihat gambar biasa saja tanpa animasi atau dengan alat peraga nyata yang kurang maksimal dan menarik untuk anak-anak

Dengan meningkatkan kualitas mutu dan pendidikan anak usia dini, alangkah lebih baiknya jika metode lama tersebut ditambah dengan metode pembelajaran sekarang yang serba terkomputerisasi, mudah digunakan, lebih menarik untuk anak dan dapat diaplikasikan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Dengan demikian penulis akan membuat “Media pembelajaran interaktif tentang pengenalan nama-nama benda berbasis multimedia (Studi Kasus : Modern Islamic Daycare and Preschool Al Kindy)”.

Dalam penggunaan media pembelajaran tersebut diharapkan pembimbing lebih mudah dalam mengajar dan anak lebih cepat memahami materi yang diajarkan, sekaligus menambah minat belajar karena di dalam media pembelajaran interaktif ini terdapat game untuk mengetes daya ingat dan pemahaman anak seputar benda-benda disekitar serta desain menarik agar anak tetap semangat dalam belajar.

Kata kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Multimedia, PAUD Al Kindy

ABSTRACT

The rapid advancement of technology today is very versatile computerized effect on brain development , be it positive or negative . Look on the bright side we can utilize these technologies to create an interactive learning media to increase interest in children's learning . Because one of the old methods like seeing normal images without animation or with real props are less than the maximum and interesting for the kids.

By improving the quality and the quality of early childhood education , would be much better if the old method coupled with current learning methods that completely computerized , easy to use , more attractive to children and can be applied as a tool in teaching and learning activities . This the author would make a " media interactive learning about the introduction of the names of object based multimedia (Case Study : Islamic Modern Daycare and Preschool Al Kindy) " .

In the use of instructional media are expected to mentor more easily in teaching and child memahamii faster the material being taught , and increase interest in the study because there are media interactive learning games to test children's memory and understanding about the objects around and attractive designs for children keep the spirit of learning .

Keywords : *Interactive Learning Media , Multimedia , PAUD Al Kindy*