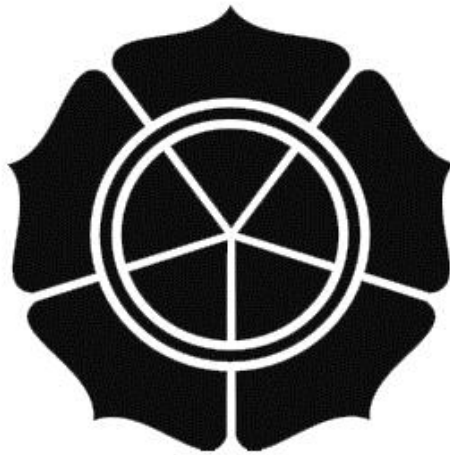


**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF  
TENTANG MANUSIA PURBA BERBASIS MULTIMEDIA  
UNTUK SISWA SISWI KELAS X  
SMA NEGERI 3 PADANG**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Veniosha**

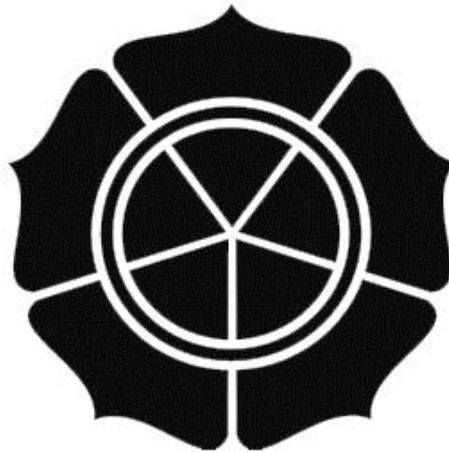
**11.11.5278**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF  
TENTANG MANUSIA PURBA BERBASIS MULTIMEDIA  
UNTUK SISWA SISWI KELAS X  
SMA NEGERI 3 PADANG**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Veniosha**

**11.11.5278**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2014**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF  
TENTANG MANUSIA PURBA BERBASIS MULTIMEDIA  
UNTUK SISWA SISWI KELAS X  
SMA NEGERI 3 PADANG**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Veniosha**

**11.11.5278**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 5 Mei 2014

Dosen Pembimbing,

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

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INTERAKTIF TENTANG MANUSIA PURBA BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK SISWA SISWI KELAS X SMA NEGERI 3 PADANG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Veniosha**

**11.11.5278**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 21 Mei 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Amir Fatah Sofyan, S.T, M.Kom**  
NIK. 190302047

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK. 190302216

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Mei 2014



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

## PERNYATAAN

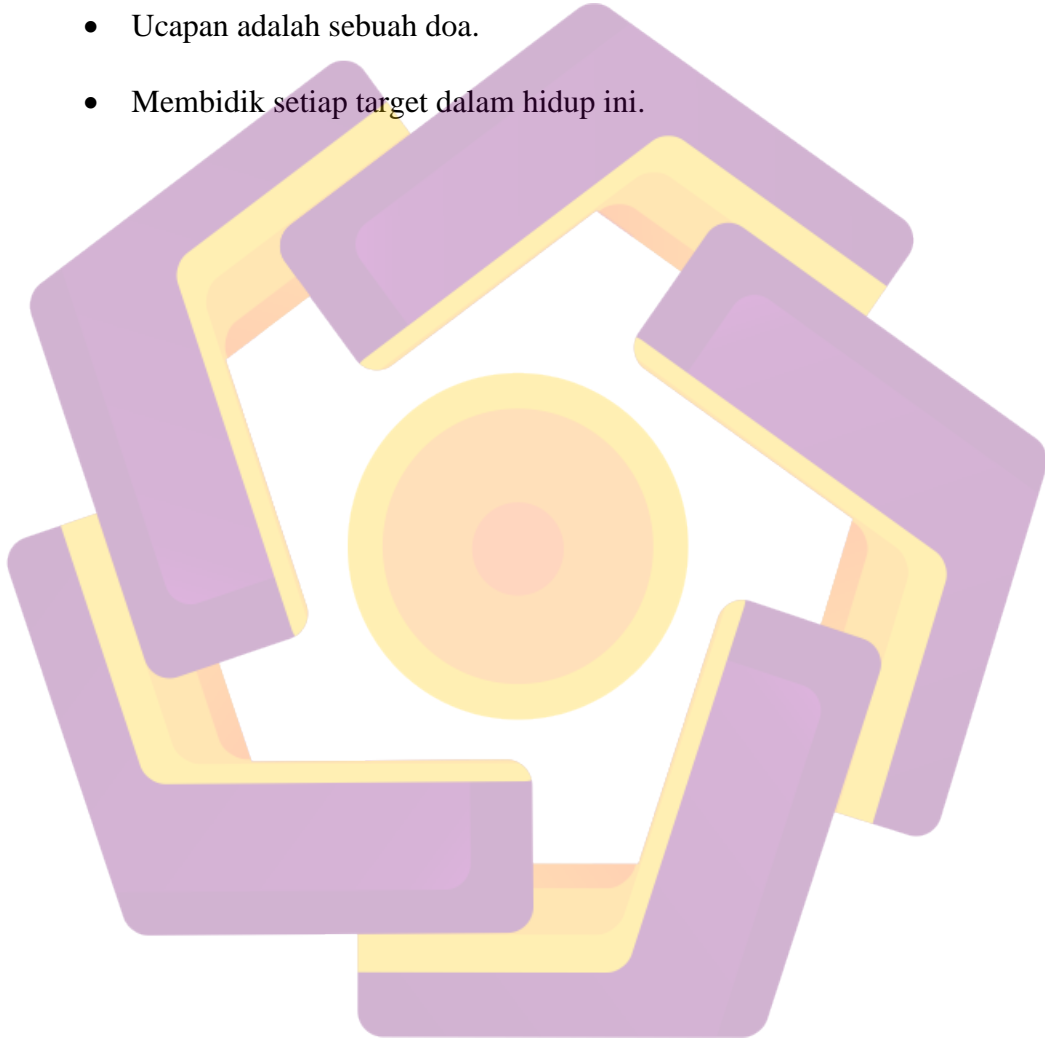
Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak 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, 30 Mei 2014

Veniosha  
NIM. 11.11.5278

## HALAMAN MOTTO

- Orang tua adalah anugerah terbesar dalam sebuah kehidupan.
- Kesakitan adalah jalan untuk menjemput kebahagiaan.
- Pengetahuan yang luas adalah kekuatan.
- Ucapan adalah sebuah doa.
- Membidik setiap target dalam hidup ini.



## HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

- Allah SWT yang sangat saya cintai dan saya agungkan yang telah memberi kesehatan, ilmu pengetahuan, ketabahan, keceriaan, rezeki dan kelancaran untuk mengerjakan penelitian ini sehingga dapat diselesaikan dengan mendapatkan gelar S.Kom .
- Kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi, Ayahku Drs.Hendry, M.Si dan Ibuku Zuryani yang tak hentinya memanjatkan doa untuk keselamatan dan kesuksesan saya, selalu memberi support, selalu mengingatkan , selalu memberi masukan dan rela berkorban demi kebaikan dan kesuksesan saya. Love you so much ayah ibu :\* . Forever.....
- Dosen pembimbingku bapak Mei P Kurniawan, M.Kom yang selalu membimbing dengan penuh kesabaran dan ketelitian demi membuat hasil penelitian ini menjadi sebuah hasil skripsi yang maksimal.
- Kepada bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom yang pertama kali memotivasi saya dalam hal pengambilan judul skripsi.
- Paray Theo Lonando, S.Kom yang selalu setia mendampingi dan menjaga saya dengan penuh perhatian dan support yang begitu besar. “De Amore” “Kahona Pyar Hai” “Aishiteru” “Wo Ai Ni” hehehe...
- Sahabat – sahabatku yang selalu menemani saya selama ini dalam suka duka yang selalu membuat kening ini mengerucut yang selalu menggelikan tawa ini. Luh Medi Turyani, Tika Mawaryana, Novia Debby Kumala, Fetyna Efrilianty, Anna Kartika, Mayang Gustarisa, dedeg Ilyd,

dan Ida Chomank. Tangcoo guys, ayo semangat skripsinya, semoga semuanya mendapatkan hasil yang maksimal. Sukses bareng. Catatan :  
tentuin satu kota dimana kota itu jadi ajang tempat kita ngumpul. Asik :D

- Kepada keluarga besar Forum Asisten terutama asisten Multimedia Lanjut periode 2013/2014 terimakasih atas kekompakan yang seru dalam medampingi adek – adek dalam proses belajar mengajar, terkhusus kepada Eko Yuniato sebagai koordinator yang menjadi inspirasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini dalam waktu yang sesingkat – singkatnya dan atas segala bentuk dukungan selama ini, terimakasih banyak, sukses buat kita :D .
- Kepada Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku kepala humas dan kakak Gela Nur Cinta, S.Kom selaku pembina student staff humas yang telah banyak memberi saya pengalaman berharga untuk menjadi seseorang profesional speaking.
- Keluarga besar KOMA, terimakasih banyak telah memberikan saya pengalaman yang sangat luar biasa dan forgive me for all mistakes ☺.
- SENAT MAHASISWA yang telah mempertemukan saya dengan adek – adek panti asuhan assyidiqiyah, terimakasih banyak ☺.
- Buat teman – teman kelas 11-S1TI-09 terimakasih atas kerjasama selama 3 tahun ini, udah ga bikin boring di kelas, selalu ada kelucuan ☺.
- Dan buat semua yang telah mendukung dalam proses pembuatan skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu karena keterbatasan halaman, terimakasih banyak untuk semuanya ☺.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa sholawat serta salam kepada junjungan Nabi besar kita, Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata-1 Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi yang berjudul “*Analisis dan Perancangan Media Interaktif Tentang Manusia Purba Berbasis Multimedia Untuk Siswa Siswi Kelas X SMA Negeri 3 Padang*”, dengan ini peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM, selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak saran, bantuan, masukan, dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku dosen multimedia yang telah memberikan motivasi dalam pengambilan judul skripsi ini.
4. Bapak Sudarmawan , MT selaku ketua jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
5. Ayahku tercinta Drs.Hendry, M.Si dan Ibuku tercinta Zuryani yang telah mendidik saya sampai sekarang dengan cara yang luar biasa, sahabat-

sahabatku tersayang dan seseorang yang terkasih yang selalu menemani dan menjagaku .

6. Forum Asisten yang telah memberikan pengalaman kerja.
7. Bapak Erik Hadi Saputra, S.Kom, M.Eng selaku kepala humas STMIK Amikom Yogyakarta yang telah memberi pelajaran banyak kepada saya tentang hubungan masyarakat dan menjadi profesional speaking.
8. KOMA dan SENAT MAHASISWA yang telah memberi pengalaman banyak.
9. Teman-teman kelas 11-S1TI-09 yang bersama - sama menempuh ilmu selama 3 tahun ini.
10. Semua pihak yang telah mendukung yang tidak bisa disebutkan satu per satu oleh peneliti.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 30 Mei 2014

Peneliti

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
PERSETUJUAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
PERNYATAAN .....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
DAFTAR GAMBAR .....	xvii
INTISARI.....	xx
<i>ABSTRACT</i> .....	xxi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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 .....	4
1.6 Metode Pengumpulan Data .....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	9
2.1 Multimedia .....	9
2.2 Elemen Multimedia .....	10
2.2.1 Teks .....	10
2.2.1.1 Teks Cetak .....	10
2.2.1.2 Teks Hasil Scan .....	11
2.2.1.3 Elektronik Teks .....	12
2.2.2 Gambar .....	12
2.2.2.1 Gambar Vektor .....	12

2.2.2.2 Gambar Bitmap .....	13
2.2.3 Audio .....	13
2.2.4 Video .....	13
2.2.4.1 Live Video Feed .....	14
2.2.4.2 Videotape .....	14
2.2.4.3 Videodisc .....	15
2.2.4.4 Digital Video .....	15
2.2.5 Animasi .....	16
2.2.5.1 Animasi 2D .....	17
2.2.5.1 Animasi 3D .....	17
2.3 Aplikasi Multimedia Dalam Bidang Pendidikan .....	18
2.4 Interaksi Manusia dan Komputer .....	19
2.4.1 Pengertian Interaksi Manusia dan Komputer .....	19
2.4.2 Antar Muka Pengguna .....	21
2.5 Rekayasa Perangkat Lunak .....	22
2.6 Media Interaktif <b>Berbasis Manusia dan Berbasis Komputer</b> .....	22
2.6.1 <b>Struktur Navigasi</b> .....	25
2.6.1.1 Struktur Linear .....	25
2.6.1.2 Struktur Menu .....	25
2.6.1.3 Struktur Hierarki .....	26
2.6.1.4 Struktur Jaringan .....	26
2.6.1.5 Struktur Kombinasi .....	27
2.7 Software (Perangkat Lunak Editing).....	28
2.7.1 Adobe FLash CS6 .....	28
2.7.1.1 Tools Panel .....	30
2.7.1.2 Properties Panel.....	30
2.7.1.3 Timeline .....	30
2.7.1.4 Library Panel.....	30
2.7.1.5 ActionScript .....	31
2.7.2 Adobe Premiere CS6 .....	31
2.7.3 Adobe Audition CS6 .....	32

2.7.4	Adobe Photoshop CS6 .....	33
2.8	Hardware (Perangkat keras) .....	33
2.8.1	Kamera .....	33
2.9	Manusia Purba .....	34
2.9.1	Jenis Manusia Purba .....	34
2.9.2	Kehidupan Zaman Purba .....	34
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM</b> .....		<b>40</b>
3.1	Tinjauan Umum .....	40
3.1.1	Sejarah SMA Negeri 3 Padang .....	40
3.1.2	Profil SMA Negeri 3 Padang .....	40
3.1.3	Visi dan Misi SMA Negeri 3 Padang .....	41
3.1.4	Tujuan SMA Negeri 3 Padang .....	42
3.1.5	Lambang SMA Negeri 3 Padang .....	43
3.2	Analisis Masalah .....	43
3.2.1	Analisis Data .....	44
3.2.2	Masalah Yang Dihadapi .....	46
3.2.3	Pemecahan Masalah .....	49
3.3	Analisis Sistem Multimedia .....	49
3.3.1	Analisis Kelemahan Sistem .....	49
3.3.2	Analisis PIECES .....	49
3.3.3	Analisis Kebutuhan Sistem .....	53
3.3.4	Analisis Kebutuhan Fungsional .....	54
3.3.5	Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	54
3.3.5.1	Analisis Perangkat Keras/Hardware .....	54
3.3.5.2	Analisis Perangkat Lunak/ <i>Software</i> .....	55
3.4	Analisis Kelayakan Sistem .....	55
3.4.1	Kelayakan Teknologi .....	56
3.4.2	Kelayakan Hukum .....	56
3.4.3	Kelayakan Operasional .....	56
3.4.4	Kelayakan Jadwal .....	57

3.4.5 Kelayakan Strategi .....	57
3.4.6 Kelayakan Ekonomi .....	57
3.5 Perancangan Sistem .....	58
3.5.1 Merancang Konsep .....	58
3.5.2 Merancang Isi .....	58
3.5.2.1 Teks .....	59
3.5.2.2 Gambar .....	59
3.5.2.3 Suara .....	60
3.5.2.4 Video .....	60
3.5.2.5 Animasi .....	61
3.5.3 Perancangan Struktur Aplikasi .....	61
3.5.3.1 Perancangan Navigasi .....	61
3.5.3.2 Perancangan Naskah .....	63
3.5.3.3 Perancangan Grafik .....	65
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>72</b>
4.1 Implementasi .....	72
4.2 Tujuan Implementasi.....	72
4.3 Produksi Sistem (Aplikasi) .....	72
4.4 Membuat Pembelajaran Interaktif.....	73
4.5 Hasil Pembuatan Media Interaktif .....	73
4.5.1 Tampilan Awal (Intro).....	73
4.5.2 Tampilan Menu Utama.....	74
4.5.3 Tampilan Menu Ciri-Ciri Fisik.....	76
4.5.4 Tampilan Menu Kehidupan.....	84
4.5.5 Tampilan Menu Video Interkasi.....	87
4.5.6 Tampilan Menu Latihan.....	87
4.5.7 Tampilan Menu Game.....	91
4.5.7 Tampilan Menu Profil.....	91
4.6 Pengujian Program.....	92
4.4 Memelihara Sistem.....	97

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	99
5.1 Kesimpulan .....	99
5.2 Saran.....	100
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	101



## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Spesifikasi Canon EOS 550D .....	34
Tabel 3.1 Analisis Kinerja.....	50
Tabel 3.2 Analisis Informasi .....	51
Tabel 3.3 Analisis Ekonomi .....	51
Tabel 3.4 Analisis Pengendalian .....	52
Tabel 3.5 Analisis Efisiensi .....	52
Tabel 3.6 Analisis Pelayanan .....	53
Tabel 3.7 Rincian Biaya Perancangan / Pembuatan.....	58
Tabel 4.1 Hasil Angket Guru Sejarah Terhadap Tampilan Program.....	92
Tabel 4.2 Hasil Angket Kesesuaian Program Bahan Ajar .....	93
Tabel 4.3 Hasil Angket Dari Siswa Siswi .....	94
Tabel 4.4 Hasil Angket Terhadap Tampilan Menu Intro .....	95
Tabel 4.5 Hasil Angket Terhadap Tampilan Menu Utama .....	95
Tabel 4.6 Hasil Angket Terhadap Tampilan Menu Materi .....	95
Tabel 4.7 Hasil Angket Terhadap Tampilan Menu Latihan .....	96
Tabel 4.8 Hasil Angket Terhadap Tampilan Menu Game .....	96
Tabel 4.9 Hasil Angket Terhadap Tampilan Menu Profil.....	97



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Teks Cetak .....	16
Gambar 2.2 Teks Hasil Scan .....	18
Gambar 2.3 Elektronik Text .....	19
Gambar 2.4 Proses Animasi .....	19
Gambar 2.5 Animasi 2D “Scooby Doo” .....	20
Gambar 2.6 Animasi 3D “Toy Story 2” .....	21
Gambar 2.7 Interaksi Manusia-Komputer .....	21
Gambar 2.8 Struktur Linear .....	25
Gambar 2.9 Struktur Menu .....	25
Gambar 2.10 Struktur Hierarki .....	26
Gambar 2.11 Struktur Jaringan .....	27
Gambar 2.12 Struktur Kombinasi .....	28
Gambar 2.13 Adobe FLash CS6 .....	28
Gambar 2.14 Menu Adobe FLash CS6 .....	29
Gambar 2.15 Adobe Premiere CS6 .....	31
Gambar 2.16 Adobe Audition CS6 .....	32
Gambar 2.17 Adobe Photoshop CS6 .....	33
Gambar 2.18 Canon EOS 550D .....	33
Gambar 2.19 Meganthropus Paleojavanicu .....	35
Gambar 2.20 Pithecanthropus Mojokertensis .....	35
Gambar 2.21 Pithecanthropus Robustus .....	36
Gambar 2.22 Pithecanthropus Erectus .....	36
Gambar 2.23 Homo Soloensis .....	37
Gambar 2.24 Homo Wajakensis .....	37
Gambar 2.25 Homo Sapiens .....	38
Gambar 3.1 SMA Negeri 3 Padang .....	41
Gambar 3.2 Lambang SMA Negeri 3 Padang .....	43
Gambar 3.3 Guru SMA Negeri 3 Padang .....	44
Gambar 3.4 Proses Belajar SMA Negeri 3 Padang .....	45

Gambar 3.5 Kepala Sekolah SMA Negeri 3 Padang .....	45
Gambar 3.6 Sumber Pengetahuan Teori .....	46
Gambar 3.7 Proyektor Dalam Mengajar .....	47
Gambar 3.8 Siswi – Siswi SMA Negeri 3 Padang .....	47
Gambar 3.9 Siswa – Siswa SMA Negeri 3 Padang .....	48
Gambar 3.10 Bagian Depan SMA Negeri 3 Padang .....	48
Gambar 3.11 Folder Teks.....	59
Gambar 3.12 Folder Gambar.....	59
Gambar 3.13 Folder Suara .....	60
Gambar 3.14 Folder Video.....	60
Gambar 3.15 Folder Animasi.....	61
Gambar 3.16 Flowchart Navigasi Kombinasi .....	62
Gambar 3.17 Sketsa Intro .....	66
Gambar 3.18 Sketsa Menu Utama .....	68
Gambar 3.19 Sketsa Sub Menu Ciri-Ciri Fisik .....	69
Gambar 3.20 Sketsa Sub Menu Kehidupan .....	69
Gambar 3.21 Sketsa Sub Menu Video Interaksi .....	70
Gambar 3.22 Sketsa Sub Menu Latihan.....	70
Gambar 3.23 Sketsa Sub Menu Game .....	71
Gambar 3.24 Sketsa Sub Menu Profile.....	71
Gambar 4.1 Tampilan Intro .....	73
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	75
Gambar 4.3 Tampilan Awal Menu Ciri-Ciri Fisik .....	76
Gambar 4.4 Tampilan Meganthropus Paleojavanicus (tengkorak kepala) .....	77
Gambar 4.5 Tampilan Meganthropus Paleojavanicus (tengkorak badan) .....	77
Gambar 4.6 Tampilan Pithecanthropus Mojokertensis (tengkorak kepala).....	78
Gambar 4.7 Tampilan Pithecanthropus Mojokertensis (tengkorak badan).....	78
Gambar 4.8 Tampilan Pithecanthropus Robustus (tengkorak kepala).....	79
Gambar 4.9 Tampilan Pithecanthropus Robustus (tengkorak badan).....	79
Gambar 4.10 Tampilan Pithecanthropus Erectus (tengkorak kepala).....	80
Gambar 4.11 Tampilan Pithecanthropus Erectus (tengkorak badan).....	80

Gambar 4.12 Tampilan Homo soloensis (tengkorak kepala).....	81
Gambar 4.13 Tampilan Homo soloensis (tengkorak badan).....	81
Gambar 4.14 Tampilan Homo Wajakensis (tengkorak kepala).....	82
Gambar 4.15 Tampilan Homo Wajakensis (tengkorak badan).....	82
Gambar 4.16 Tampilan Homo Sapiens (tengkorak kepala).....	83
Gambar 4.17 Tampilan Homo Sapiens (tengkorak badan).....	83
Gambar 4.18 Tampilan Awal Menu Kehidupan .....	84
Gambar 4.19 Tampilan Zaman Megalithikum .....	85
Gambar 4.20 Tampilan Zaman Paleolithikum.....	85
Gambar 4.21 Tampilan Zaman Mesolithikum.....	86
Gambar 4.22 Tampilan Zaman Neolithikum .....	86
Gambar 4.23 Tampilan Menu Video Interaksi .....	87
Gambar 4.24 Tampilan Menu Latihan .....	88
Gambar 4.25 Tampilan Script Skor .....	88
Gambar 4.26 Tampilan Script Soal.....	89
Gambar 4.27 Tampilan Database Soal.....	90
Gambar 4.28 Tampilan Menu Game.....	91
Gambar 4.29 Tampilan Menu Profil.....	91

## INTISARI

Penelitian ini dilatarbelakangi dari rendahnya pemahaman siswa siswi SMA Negeri 3 Padang terhadap pelajaran tentang manusia purba karena berhubungan dengan masa lampau, maka ketersediaan bahan ajar kurang maksimal seperti minimnya gambar pada buku pelajaran hingga gambar yang hanya berwarna hitam putih.

Tujuan penelitian ini agar para guru sejarah di SMA Negeri 3 Padang dapat maksimal dalam menjelaskan tentang manusia purba kepada para siswa siswi dan bisa langsung menguji hasil pembelajaran dengan soal latihan yang berbentuk soal objektif dalam media ini. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan yang mengacu kepada tren teknologi khususnya multimedia. Tahap penelitian menggunakan teknik pengumpulan data dengan melakukan survey kepada para guru sejarah tentang kurikulum pelajaran tentang manusia purba. Perancangan dilakukan dari ciri-ciri fisik manusia purba yang terbagi dari 7 Jenis yaitu *Meganthropus Paleojavanicus*, *Pithecanthropus Mojokertensis*, *Pithecanthropus Robustus*, *Pithecanthropus Erectus*, *Homo soloensis*, *Homo Wajakensis* dan *Homo Sapiens* sampai segi kehidupan sosial manusia purba yang terbagi atas 4 macam kehidupan yaitu Megalithikum, Paleolithikum, Mesolithikum dan Neolithikum.

Hasil dari penelitian dan perancangan ini adalah sebuah media interaktif yang berisi teks, audio, gambar, video dan beberapa objek divisualisasikan dengan 3D animasi hingga dengan perancangan seperti ini diharapkan para siswa siswi dapat mudah memahami pelajaran ini karena penyampaian dari mata ke memory otak mereka sudah sangat baik dengan penampilan gambar yang penuh warna, video interaksi dan beberapa animasi yang menarik.

**Kata Kunci :** Pengembangan bahan ajar, manusia purba.

## ***ABSTRACT***

This research is motivated by low high school students' understanding of the Champaign School 3 on early human studies because it deals with the past, it is less than the maximum availability of teaching materials such as textbooks lack the image until the image is only black white.

Destination this study that teachers of history SMA 3 in Padang can explain the maximum in early humans to the students and can directly test the learning outcomes with practice questions in the form of objective questions in this medium. This study uses a method which refers to the trend of the development of technology, especially multimedia. Stage of study using data collection techniques by conducting a survey to teachers on curriculum history lesson about early humans. Design made of the physical characteristics of early humans split from 7 type is Meganthropus paleojavanicus, Mojokertensis Pithecanthropus, Pithecanthropus robustus, Pithecanthropus erectus, Homo soloensis, Homo sapiens to Homo Wajakensis and social life in terms of early human life is divided into four kinds, namely megalithikum, Paleolithikum, Mesolithikum and Neolithikum.

The results of this research and design is an interactive media that contains text, audio, images, video and some 3D animation objects visualized with up with such a design student is expected that the students can easily understand this lesson because the delivery of the eye to the brain memory they have very looks good with colorful images, video interaction and some interesting animation.

***Keywords*** : Development of teaching materials, early humans.