

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN 2D ASEAN UNTUK SD  
MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Erni Puji Astuti**

**11.11.5023**

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

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN 2D ASEAN UNTUK SD**

**MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai derajat Sarjana S1

pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Erni Puji Astuti**

**11.11.5023**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN 2D ASEAN  
UNTUK SD MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erni Puji Astuti**

**11.11.5023**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 25 April 2014

**Dosen Pembimbing,**

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

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN APLIKASI PEMBELAJARAN 2D ASEAN  
UNTUK SD MUHAMMADIYAH CONDONGCATUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Erni Puji Astuti**

**11.11.5023**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Juli 2014

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

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



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



**Agus Purwanto, M.Kom**  
**NIK. 190000001**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Agustus 2014

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



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

### **PERNYATAAN KEASLIAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dari 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 menjadi acuan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 Juli 2014

Erni Puji Astuti  
11.11.5023

## MOTTO HIDUP

Lawan rasa takut untuk melangkah maju terwujudnya suatu impian dan kesuksesan.

Menghadapi suatu keadaan dengan tenang, tidak gugup, tidak emosi, santai dan tepat dalam tindakan.

Optimis dari diri sendiri, mengikuti skenario perjalanan hidup yang terus mengalir dan berputar.

Akan Selalu ada kekuatan do'a dan usaha yang mengiringi langkah kesuksesan.

{e-Piazt}

Seseorang memulai untuk hidup ketika ia dapat hidup diluar dirinya.

{Albert Einstein}

Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh.

{Confusius}

Perubahan itu kita yang ciptakan. Jangan menunggu perubahan tetapi ciptakanlah perubahan.

**Tiga Mantra Kehidupan:**

**1. "Man Jadda Wajada"**

(Siapa yang bersungguh-sungguh pasti akan berhasil)

**2. "Man Shobaru Zhafira"**

(Siapa yang bersabar akan beruntung)

**3. "Man Yuzro'Yahsud"**

(Siapa yang menanam, akan menuai yang ditanam).

## PERSEMBAHAN

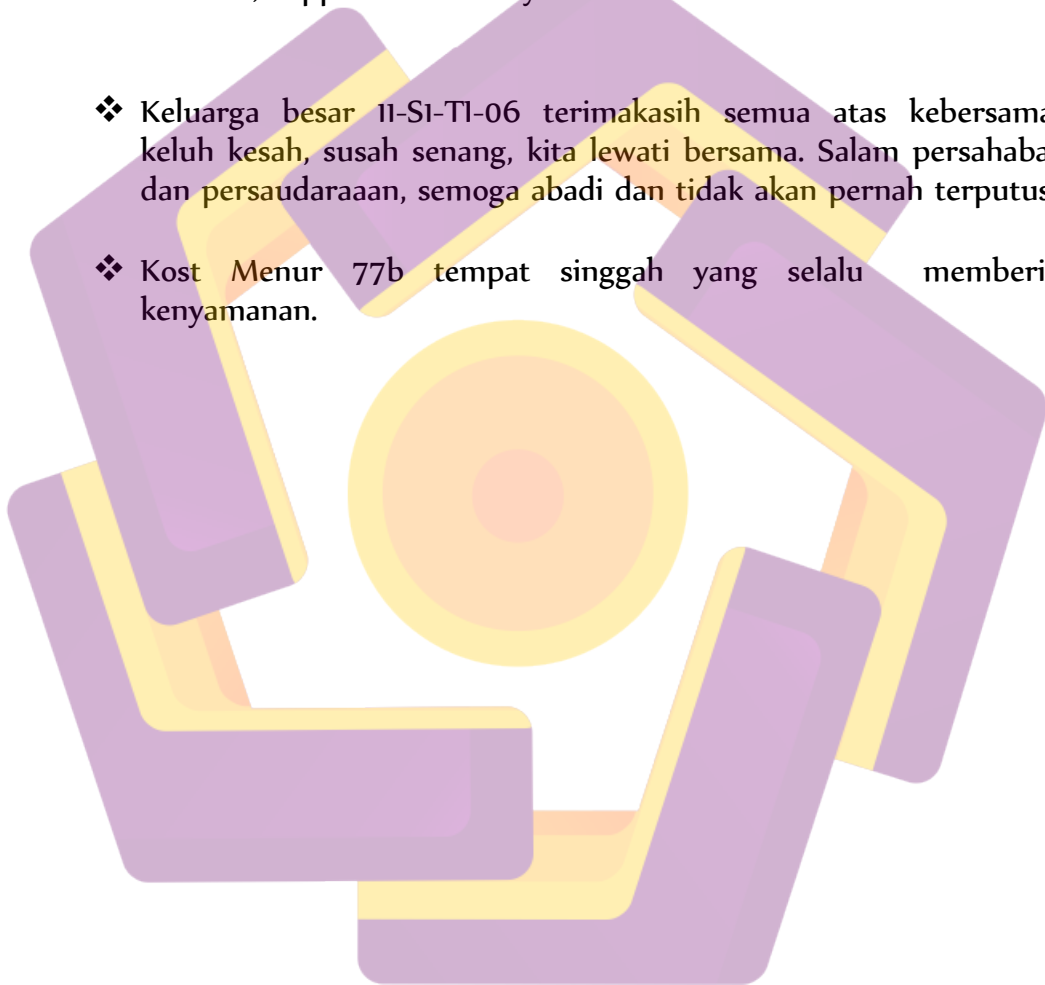
Alhamdulillahirabbil'amin, segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya ini.

Karya kecil ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Allah SWT, yang maha mulia Tuhan penguasa alam semesta pemilik segala ilmu. Terimakasih atas semua berkah yang engkau berikan kepada hambamu ini. Skripsi ini merupakan bentuk syukurku kepadaNya atas ilmu yang diberikan kepadaku.
- ❖ Bapak dan Mamak yang sangat aku cinta dan aku sayang yaitu H. Riyanto dan Suprapti yang telah merawat saya dari lahir hingga saat ini dengan penuh cinta, kasih sayang dan penuh kesabaran yang tak terhingga. Dan selalu memberikan do'a yang terbaik disetiap sujudnya serta memberikan motivasi dan dukungan baik moril maupun materil.
- ❖ Adekku tercinta Febry Rony Sandjaya, yang telah memberikan lelucon-lelucon yang menghibur sehingga menumbuhkan semangatku untuk menyelesaikan proses belajar selama ini dan skripsi saya tepat pada waktunya.
- ❖ Sedulurku di Rimbo Bujang, Jambi dan sahabat aku Siyam Triyani, terimakasih yang selalu mendo'akan dan memberi dukungan serta selalu menanti aku pulang kampung.
- ❖ Sedulurku di Brajan dan Sikepan, Muntilan, Magelang, yang selalu saya repotkan selama saya menempuh pendidikan di Jogja. Terimakasih atas do'a dan motivasinya.
- ❖ Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing saya, terimakasih atas bimbingannya selama ini.
- ❖ Bapak Eko Apri Anggoro, S.s, yang telah banyak membantu memberi pengarahan dan materi demi kelancaran penulisan skripsi saya.
- ❖ Sahabat dan teman ngakak bareng serta teman main di Jogja, Ardianti, Priska, Dwi, Anna, Lala, Titha, Mbg Tika, Nila Rohmika

yang telah memberikan do'a dan semangatnya serta membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

- ❖ Deni, Bakti, Priska, Dwi, Luky, Tita, terimakasih yang sudah meluangkan waktu untuk datang kependadaran saya.
- ❖ Teman-teman main bareng dan yang lainnya yang tidak bisa disebutkan namanya. Terima kasih semua yang sudah memberikan bantuan, support dan do'anya.
- ❖ Keluarga besar II-SI-TI-06 terimakasih semua atas kebersamaan, keluh kesah, susah senang, kita lewati bersama. Salam persahabatan dan persaudaraan, semoga abadi dan tidak akan pernah terputus.
- ❖ Kost Menur 77b tempat singgah yang selalu memberikan kenyamanan.





## KATA PENGHANTAR



Alhamdulillah, penulis panjatkan puji dan syukur kepada Allah swt, atas limpahan rahmat, dan hidayah-Nya, sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran 2D untuk SD Muhammadiyah CondongCatur” dengan lancar.

Penulis menyadari sepenuhnya, tanpa bimbingan dari berbagai pihak, Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM, Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, MT Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi, yang dengan sabar telah meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan penulis.
4. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom dan Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku dosen penguji yang telah memberikan nilai baik untuk saya.
5. Bapak Eko Apri Anggoro, S.s selaku Guru kelas di SD Muhammadiyah CondongCatur yang telah memberi izin, membantu dan memberi arahan dalam penelitian ini.
6. Kedua orang tua dan adik saya tercinta, yang telah memberikan kasih sayang, doa, nasihat, semangat, serta moril dan materil.
7. Semua pihak yang telah banyak memberikan bantuan, dorongan serta motivasi sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan laporan ini belum sempurna, oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih jika ada saran maupun kritik yang bersifat membangun demi kesempurnaan penyusunan laporan ini. Semoga laporan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 19 Juli 2014

Penulis

Erni Puji Astuti  
11.11.5023

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGHANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
INTISARI.....	xxi
<i>ABSTRACT</i> .....	xxii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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
1.8 Rencana Kegiatan.....	9
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	10

2.1 Pembelajaran .....	10
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	10
2.1.2 Tujuan Pembelajaran.....	11
2.2 Media Pembelajaran.....	11
2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	12
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	14
2.2.4 Kegunaan Media Pembelajaran.....	15
2.3 Multimedia.....	16
2.3.1 Pengertian Multimedia.....	16
2.3.2 Elemen Multimedia.....	17
2.4 Struktur Multimedia.....	18
2.4.1 Struktur Linier.....	18
2.4.2 Struktur Menu.....	19
2.4.3 Struktur Hierarki.....	20
2.4.4 Struktur Jaringan.....	21
2.4.5 Struktur Kombinasi.....	22
2.5 Kategori Multimedia.....	23
2.6 Tahap Perancangan Sistem.....	25
2.6.1 Pendefinisian Masalah Multimedia.....	27
2.6.2 Studi Kelayakan.....	28
2.6.3 Analisis Kebutuhan Sistem.....	29
2.6.4 Merancang Konsep.....	29
2.6.5 Merancang Isi Multimedia.....	30
2.6.6 Merancang Naskah.....	30
2.6.7 Merancang Grafik.....	31
2.6.8 Memproduksi Sistem.....	33
2.6.9 Mengetes Sistem.....	34
2.6.10 Menggunakan Sistem.....	34
2.6.11 Memelihara Sistem.....	34

2.7 Animasi .....	35
2.8 ASEAN .....	36
2.9 Perangkat Lunak yang digunakan .....	39
2.9.1 Adobe Flash CS6 .....	39
2.9.1.1 Tools Panel.....	40
2.9.1.2 Properties Panel.....	40
2.9.1.3 Timeline .....	40
2.9.1.4 Library Panel.....	41
2.9.1.5 Action Script .....	41
2.9.2 Adobe Photoshop CS6 .....	42
2.9.3 Adobe Audition CS6.....	43
2.9.4 Adobe Dreamweaver CS3.....	44
2.9.5 Xampp.....	45
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>46</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	46
3.1.1 Gambaran Umum Kelas yang diteliti.....	46
3.1.2 Analisis Data .....	47
3.1.3 Kondisi Fisik Sekolah .....	49
3.1.4 Kondisi Non Fisik Sekolah .....	50
3.2 Analisis Sistem.....	51
3.2.1 Analisis SWOT .....	51
3.2.1.1 Strenght (Kekuatan) .....	51
3.2.1.2 Weakness (Kelemahan).....	52
3.2.1.3 Opportunity (Peluang).....	53
3.2.1.4 Threat (Ancaman) .....	53
3.2.2 Analisis Kebutuhan Sistem .....	54
3.2.2.1 Kebutuhan Fungsional .....	54
3.2.2.2 Kebutuhan Non Fungsional.....	55
3.2.3 Studi Kelayakan .....	57

3.2.3.1 Kelayakan Teknologi .....	57
3.2.3.2 Kelayakan Operasional .....	57
3.2.3.3 Kelayakan Hukum.....	58
3.3 Perancangan Media Pembelajaran .....	58
3.3.1 Merancang Konsep.....	58
3.3.2 Merancang Isi.....	61
3.3.2.1 Teks.....	61
3.3.2.2 Gambar.....	62
3.3.2.3 Suara.....	62
3.3.3 Merancang Naskah.....	63
3.3.4 Perancangan Grafik.....	67
3.3.4.1 Tampilan Intro.....	67
3.3.4.2 Tampilan Menu Utama .....	68
3.3.4.3 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	68
3.3.4.4 Tampilan Materi.....	69
3.3.4.5 Tampilan Materi ASEAN Sejarah .....	69
3.3.4.6 Tampilan Materi ASEAN Tokoh Pendiri .....	70
3.3.4.7 Tampilan Tokoh Pendiri Adam Malik .....	70
3.3.4.8 Tampilan Materi ASEAN Lambang .....	71
3.3.4.9 Tampilan Materi ASEAN Tujuan&Prinsip.....	71
3.3.4.10 Tampilan Materi ASEAN Negara Anggota.....	72
3.3.4.11 Tampilan Materi ASEAN Struktur Organisasi .....	72
3.3.4.12 Tampilan Materi ASEAN Kerja Sama.....	73
3.3.4.13 Tampilan Sisi Kenampakan Alam .....	73
3.3.4.14 Tampilan Sisi Kenampakan Alam Indonesia.....	74
3.3.4.15 Tampilan Peta ASEAN .....	74
3.3.4.16 Tampilan Evaluasi.....	75
3.3.4.17 Tampilan Evaluasi Latihan Soal .....	75
3.3.4.18 Tampilan Evaluasi Soal Test.....	76
3.3.4.19 Tampilan Evaluasi Soal Remedial .....	76

3.3.4.20	Tampilan Menu Permainan.....	77
3.3.4.21	Tampilan Info.....	79
3.3.4.22	Tampilan Petunjuk.....	80
3.3.4.23	Tampilan Keluar.....	80
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>81</b>
4.1	Implementasi.....	81
4.2	Produksi Sistem (Aplikasi).....	81
4.2.1	Lembar Kerja Adobe Flash CS6.....	82
4.2.2	Import File.....	82
4.2.3	Membuat File execute (*.exe).....	83
4.3	Hasil Pembuatan Media Interaktif.....	85
4.3.1	Tampilan Awal (Intro).....	85
4.3.2	Tampilan Menu Utama.....	86
4.3.3	Tampilan Tujuan Pembelajaran.....	87
4.3.4	Tampilan Materi.....	87
4.3.5	Tampilan Materi ASEAN Sejarah.....	88
4.3.6	Tampilan Materi ASEAN Tokoh Pendiri.....	89
4.3.7	Tampilan Tokoh Pendiri ASEAN Adam Malik.....	89
4.3.8	Tampilan Materi ASEAN Lambang.....	90
4.3.9	Tampilan Materi Tujuan & Prinsip.....	90
4.3.10	Tampilan Materi ASEAN Negara Anggota.....	91
4.3.11	Tampilan Materi ASEAN Struktur Organisasi.....	91
4.3.12	Tampilan Materi ASEAN Kerja Sama.....	92
4.3.13	Tampilan Sisi Kenampakan Alam.....	92
4.3.14	Tampilan Sisi Kenampakan Alam Indonesia.....	93
4.3.15	Tampilan Peta ASEAN.....	94
4.3.16	Tampilan Evaluasi.....	94
4.3.17	Tampilan Permainan.....	97
4.3.18	Tampilan Info.....	102

4.3.19 Tampilan Petunjuk .....	102
4.3.20 Tampilan Keluar.....	103
4.3.21 Tampilan Script Soal.....	104
4.3.22 Tampilan Pemanggilan Database Soal.....	105
4.4 Pengujian Program .....	106
4.4.1 Pengujian Metode Black Box Testing .....	106
4.4.2 Validasi Ahli Materi.....	108
4.4.3 Validasi dari Siswa Siswi.....	110
4.5 Penggunaan Sistem .....	111
4.6 Pemeliharaan Sistem .....	111
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	113
5.1 Kesimpulan.....	113
5.2 Saran.....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	115
<b>LAMPIRAN</b> .....	116

## DAFTAR TABEL

Table 2.1 Pengembangan Sistem Multimedia.....	26
Table 2.2 Faktor-Faktor Kelayakan .....	28
Table 3.1 Analisis <i>Strenght</i> (Kekuatan).....	52
Table 3.2 Analisis <i>Weakness</i> (Kelemahan).....	52
Table 3.3 Analisis <i>Opportunity</i> (Peluang) .....	53
Table 3.4 Analisis <i>Threat</i> (Ancaman).....	54
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	106
Tabel 4.2 Aspek Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran.....	108
Tabel 4.3 Aspek Kemudahan Siswa Menyerap Materi Pelajaran yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran .....	109
Tabel 4.4 Aspek Penilaian Terhadap Tampilan Program .....	110
Tabel 4.5 Hasil Angket dari Siswa Siswi.....	111



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen Multimedia .....	17
Gambar 2.2 Struktur Linier .....	19
Gambar 2.3 Struktur Menu .....	20
Gambar 2.4 Struktur Hierarki .....	21
Gambar 2.5 Struktur Jaringan .....	22
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi .....	23
Gambar 2.7 Bagan Alur Multimedia Interaktif.....	24
Gambar 2.8 Bagan Alur Multimedia Linier .....	25
Gambar 2.9 Siklus Hidup Pengembangan Multimedia.....	26
Gambar 2.10 Lembar Adobe Flash CS6 .....	40
Gambar 2.11 Adobe Photoshop CS6 .....	43
Gambar 2.12 Adobe Audition CS6 .....	44
Gambar 2.13 Adobe Dreamweaver CS3.....	45
Gambar 2.14 Xampp Control Panel.....	45
Gambar 3.1 Gambaran Umum Belajar Mengajar SD Muhammadiyah CondongCatur .....	46
Gambar 3.2 Proses Belajar SD Muhammadiyah CondongCatur .....	47
Gambar 3.3 Guru yang diwawancara.....	48
Gambar 3.4 Sumber Pengetahuan Teori .....	48

Gambar 3.5 Struktur Navigasi .....	60
Gambar 3.6 Folder Teks.....	62
Gambar 3.7 Folder Gambar .....	62
Gambar 3.8 Folder Suara .....	63
Gambar 3.9 Rancangan Halaman Intro.....	67
Gambar 3.10 Rancangan Halaman Menu Utama.....	68
Gambar 3.11 Rancangan Halaman Tujuan Pembelajaran.....	68
Gambar 3.12 Rancangan Halaman Materi .....	69
Gambar 3.13 Rancangan Halaman Materi ASEAN Sejarah.....	69
Gambar 3.14 Rancangan Halaman Materi ASEAN Tokoh Pendiri.....	70
Gambar 3.15 Rancangan Halaman Materi Tokoh Pendiri Adam Malik.....	70
Gambar 3.16 Rancangan Materi ASEAN Lambang .....	71
Gambar 3.17 Rancangan Halaman Materi ASEAN Tujuan&Prinsip .....	71
Gambar 3.18 Rancangan Halaman Materi ASEAN Negara Anggota .....	72
Gambar 3.19 Rancangan Halaman Materi ASEAN Struktur Organisasi .....	72
Gambar 3.20 Rancangan Halaman Materi ASEAN Kerja Sama.....	73
Gambar 3.21 Rancangan Halaman Sisi Kenampakan Alam.....	73
Gambar 3.22 Rancangan Halaman Sisi Kenampakan Alam Indonesia .....	74
Gambar 3.23 Rancangan Halaman Peta ASEAN .....	74
Gambar 3.24 Rancangan Halaman Evaluasi .....	75
Gambar 3.25 Rancangan Halaman Evaluasi Latihan Soal.....	75

Gambar 3.26 Rancangan Halaman Evaluasi Soal Test.....	76
Gambar 3.27 Rancangan Halaman Soal Remedial .....	76
Gambar 3.28 Rancangan Halaman Permainan Pertama Dijalankan .....	77
Gambar 3.29 Rancangan Halaman Mulai Permainan .....	77
Gambar 3.30 Rancangan Halaman Permainan Berhasil .....	78
Gambar 3.31 Rancangan Halaman Input Nilai .....	78
Gambar 3.32 Rancangan Halaman Permainan Gagal .....	79
Gambar 3.33 Rancangan Halaman Info .....	79
Gambar 3.34 Rancangan Halaman Petunjuk .....	80
Gambar 3.35 Rancangan Halaman Keluar.....	80
Gambar 4.1 Lembar Adobe Flash CS6 .....	82
Gambar 4.2 Tampilan Import to Library.....	83
Gambar 4.3 Tampilan Publish Setting .....	84
Gambar 4.4 Tampilan Intro.....	86
Gambar 4.5 Tampilan Menu Utama.....	86
Gambar 4.6 Tampilan Tujuan Pembelajaran .....	87
Gambar 4.7 Tampilan Materi.....	88
Gambar 4.8 Tampilan Materi ASEAN Sejarah.....	88
Gambar 4.9 Tampilan Materi ASEAN Tokoh Pendiri.....	89
Gambar 4.10 Tampilan Tokoh Pendiri ASEAN Adam Malik.....	89
Gambar 4.11 Tampilan Materi ASEAN Lambang .....	90

Gambar 4.12 Tampilan Materi ASEAN Tujuan&Prinsip.....	90
Gambar 4.13 Tampilan Materi ASEAN Negara Anggota .....	91
Gambar 4.14 Tampilan Materi ASEAN Struktur Organisasi .....	91
Gambar 4.15 Tampilan Materi ASEAN Kerja Sama.....	92
Gambar 4.16 Tampilan Sisi Kenampakan Alam.....	93
Gambar 4.17 Tampilan Sisi Kenampakan Alam Indonesia.....	93
Gambar 4.18 Tampilan Peta ASEAN .....	94
Gambar 4.19 Tampilan Evaluasi.....	95
Gambar 4.20 Tampilan Evaluasi Latihan Soal .....	95
Gambar 4.21 Tampilan Pembahasan Latihan Soal .....	96
Gambar 4.22 Tampilan Evaluasi Soal Test.....	96
Gambar 4.23 Tampilan Evaluasi Soal Remedial .....	97
Gambar 4.24 Tampilan Skor .....	97
Gambar 4.25 Tampilan Permainan .....	98
Gambar 4.26 Tampilan Permainan 1 .....	99
Gambar 4.27 Tampilan Permainan Berhasil .....	99
Gambar 4.28 Tampilan Permainan 2 .....	100
Gambar 4.29 Tampilan Input Nilai .....	100
Gambar 4.30 Tampilan Permainan Gagal.....	101
Gambar 4.31 Tampilan Nilai Tertinggi.....	101
Gambar 4.32 Tampilan Info .....	102

Gambar 4.33 Tampilan Petunjuk .....	103
Gambar 4.34 Tampilan Keluar.....	103
Gambar 4.35 Tampilan Script Soal.....	104
Gambar 4.36 Tampilan Pemanggilan Database Soal.....	105



## INTISARI

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran. Media sangat membantu dalam kaitannya proses pembelajaran dapat dilihat dimana yang asal mula pelajaran sulit dipahami menjadi mudah dipahami, dan pelajaran yang asal mula kurang menarik, menjadi menarik dengan adanya media dalam pembelajaran.

Pada SD Muhammadiyah CondongCatur proses belajar tentang IPS khususnya ASEAN masih menggunakan buku cetak. Untuk itu penulis mengusulkan membuat aplikasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi komputerisasi dalam proses belajar mengajar khususnya IPS tentang ASEAN. Aplikasi pembelajaran ini menggunakan dua dimensi yang dibuat dengan fitur-fitur dinamis, menarik dan efisien yang dapat memudahkan serta dapat menambah antusias semangat siswa/i SD Muhammadiyah CondongCatur dalam proses belajar.

Dalam pembuatan aplikasi ini perangkat lunak yang digunakan yaitu adobe flash untuk interaktif, adobe photoshop untuk desain dan adobe audition untuk suara. Dalam aplikasi ini terdapat fitur-fitur pilihan dalam bentuk tombol yang diklik yang memanfaatkan actionscript dan gerak. Aplikasi ini dapat dijalankan pada desktop dengan sistem operasi windows dan windows 7.

Kunci: ASEAN, IPS, Geografi, Media Pembelajaran, Aplikasi Pembelajaran 2D ASEAN.

## **ABSTRACT**

*Media Studies is a teaching and learning tool in delivering learning material. The Media is very helpful in terms of the process of learning can be seen where the origin of the elusive lesson to be easily understood, and the lessons that the origin of the less interesting, being pulled by the presence of media in learning.*

*On SD Muhammadiyah CondongCatur the learning IPS ASEAN in particular still use printed books. The author proposes to make an application that utilizes the technology of computerized learning in the process of teaching and learning in particular IPS about ASEAN. Learning application uses two dimensions created with features dynamic, attractive and efficient which can facilitate and can add to the enthusiastic spirit of students SD Muhammadiyah CondongCatur in the learning process.*

*In making this application software used is adobe flash for interactive, adobe photoshop to design and adobe audition for voice. In this application there is a choice of features in the form of a clickable button which utilizes actionscript and motion. This application can be run on the desktop with windows operating systems and windows 7.*

**Keywords:** ASEAN, IPS, Geography, Media Studies, Applications Learning 2D ASEAN.