

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR PELAJARAN PKPS PADA SD  
ISLAM PUTRADARMA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Fernando Rizky Suryo Mataram**

**10.12.4791**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR PELAJARAN PKPS PADA SD  
ISLAM PUTRADARMA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Fernando Rizky Suryo Mataram**

**10.12.4791**

**JURUSAN SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2015**

## HALAMAN PERSETUJUAN



# PENGESAHAN

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR PELAJARAN PKPS PADA SD  
ISLAM PUTRADARMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Fernando Rizky Suryo Mataram**  
**10.12.4791**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Desember 2014

**Susunan Dewan Penguji**

|  |   |
|--|---|
| <b>Nama Penguji</b>                                  | <b>Tanda Tangan</b>   |
| <u>Dhani Ariatmanto, M.Kom</u><br>NIK. 190302197     |  |
| <u>M. Rudvanto Arief, MT</u><br>NIK. 190302098       |  |
| <u>Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom</u><br>NIK. 190302215 |  |

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 4 Februari 2015

  
**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**

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

## **PERNYATAAN**

Saya yang bertandatangan 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 tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 23 Januari 2015

Fernando Rizky Suryo Mataram



## MOTTO

“Barang siapa yang menghendaki kehidupan dunia dan perhiasannya, niscaya kami berikan kepada mereka balasan pekerjaan mereka didunia dengan sempurna dan mereka didunia itu tidak akan dirugikan. Itulah orang-orang yang tidak memperoleh di akhirat, kecuali di neraka dan lenyaplah di akhirat itu apa yang telah mereka usahakan di dunia dan sia-sialah apa yang mereka kerjakan (Q.s. Huud:15-16)

Kunci keberhasilan adalah ketekunan, kesabaran, selalu tawakal dan istigomah kepada Allah SWT.

Sesali masa lalu karena ada kekecewaan dan kesalahan-kesalahan, tetapi jadikan penyesalan itu sebagai senjata untuk masa depan agar tidak terjadi kesalahan lagi.

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah setelah sekian lama akhirnya skripsi ini terselesaikan juga. Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- a. Allah Swt, yang maha besar dan maha agung, penuntun jalan dan pemberi nafas kehidupanku.
- b. Terima kasih untuk kedua orang tuaku tercinta, berkat doa dan kesabarannya. Akhirnya anakmu dapat menyelesaikan skripsinya dengan menempuh waktu yang cukup lama.
- c. Terima kasih kepada Pak Dhani, yang telah membimbing saya selama skripsi.
- d. Terima kasih untuk teman-temanku yang telah membantu dan selalu memberi dukungan

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Perancangan Media Belajar Pelajaran PKPS Pada SD Islam PutraDarma.

Penulisan Laporan ini dimaksudkan untuk melengkapi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Penulis mengambil judul ini mengingat pesatnya perkembangan teknologi sehingga menuntut munculnya sebuah media belajar yang efektif dan interaktif. Penulis menggunakan adobe Flash CS3 dalam pembuatan media belajar pelajaran PKPS supaya lebih interaktif dan efektif.

Penulis sadar bahwa dalam penyusunan laporan skripsi ini masih banyak yang perlu dikoreksi lebih lanjut, maka penulis dengan senang hati menerima kritik dan saran demi perbaikan selanjutnya. Semoga laporan ini dapat berperan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Januari 2015

Fernando Rizky Suryo Mataram

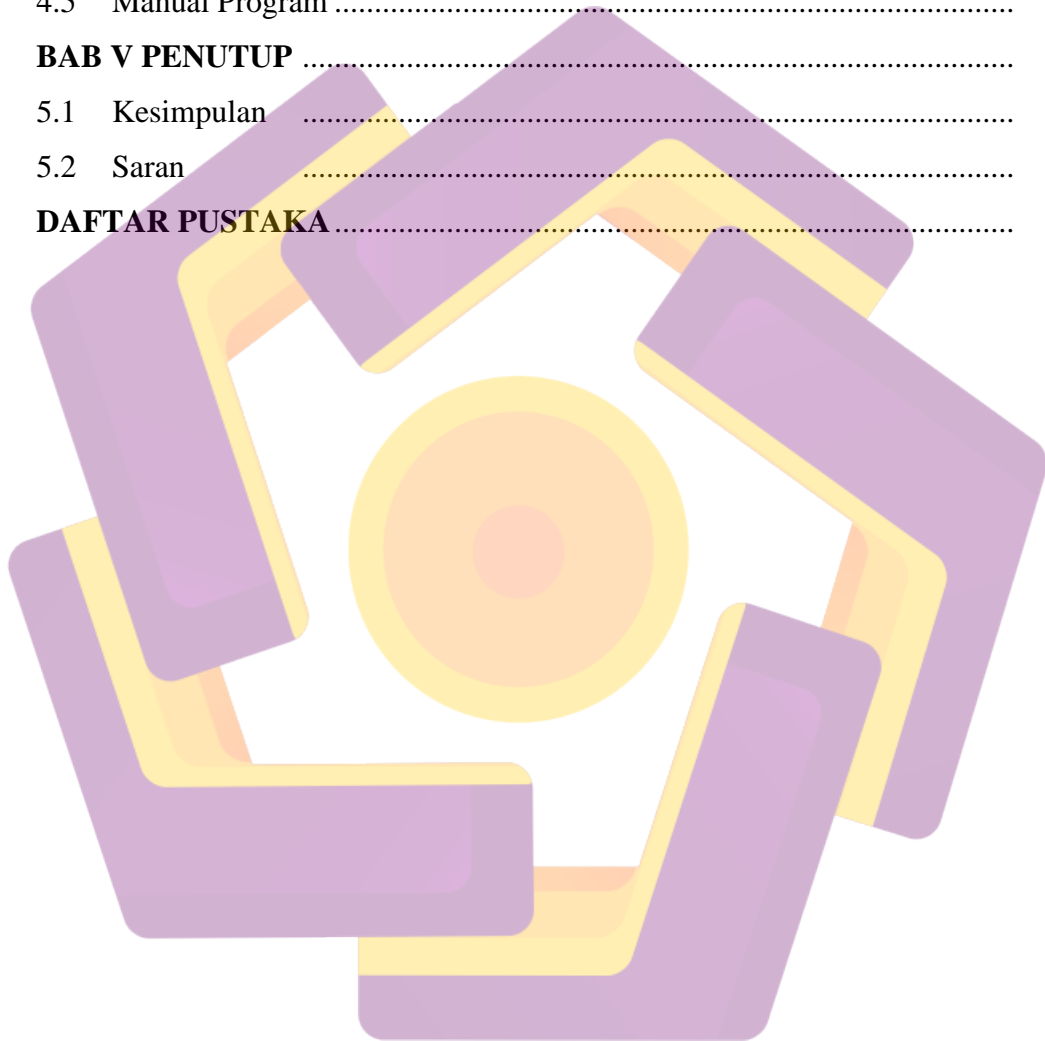


## DAFTAR ISI

|                                     |      |
|-------------------------------------|------|
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....          | i    |
| <b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....    | ii   |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....     | iii  |
| <b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....     | iv   |
| <b>HALAMAN MOTTO</b> .....          | v    |
| <b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....    | vi   |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....         | vii  |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....             | viii |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....           | xi   |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....          | xii  |
| <b>INTISARI</b> .....               | xvi  |
| <b>ABSTRACT</b> .....               | xv   |
| <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 .....         | 2    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....        | 3    |
| 1.6 Metode Pengumpulan Data .....   | 3    |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....     | 4    |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....  | 6    |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....          | 6    |
| 2.2 Pembelajaran .....              | 9    |
| 2.2.1 Pengertian Pembelajaran ..... | 9    |
| 2.2.2 Komponen pembelajaran .....   | 11   |
| 2.2.3 Tujuan Pembelajaran .....     | 11   |
| 2.2.4 Materi pembelajaran .....     | 14   |
| 2.2.5 Metode pembelajaran .....     | 17   |
| 2.2.6 Media Pembelajaran .....      | 18   |

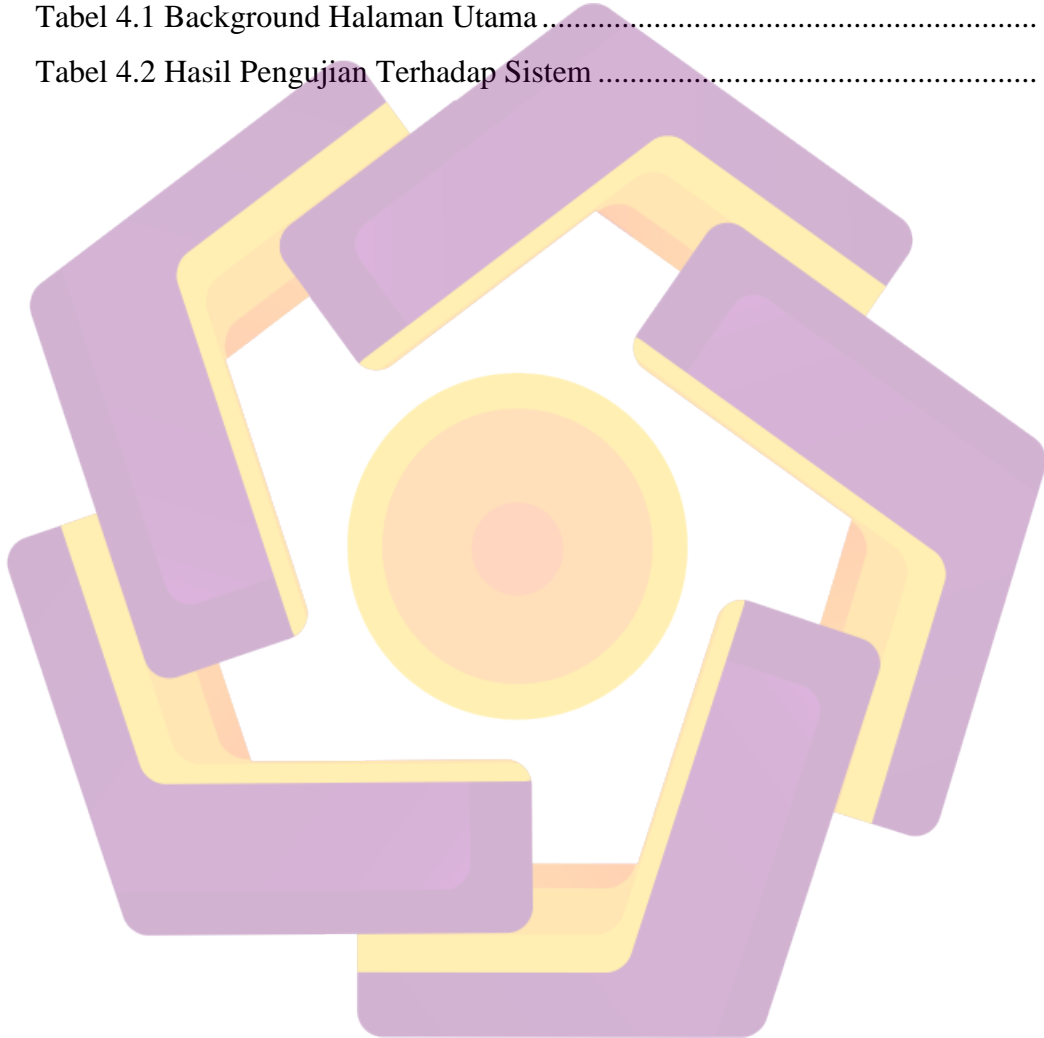
|   |   |           |
|---|---|-----------|
| 2.3   | Penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran .....   | 26        |
| 2.3.1   | Multimedia .....  | 28        |
| 2.3.2   | Pengertian Multimedia pembelajaran interaktif .....   | 30        |
| 2.3.3   | Struktur Aplikasi Multimedia.....   | 31        |
| 2.4   | Langkah-Langkah Pengembangan Sistem Aplikasi Multimedia   | 35        |
| <b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b> |   | <b>41</b> |
| 3.1   | Tinjauan Umum.....  | 41        |
| 3.1.1   | Visi dan Misi Sekolah .....   | 41        |
| 3.1.2   | Struktur Organisasi Sekolah.....  | 42        |
| 3.2   | Mendefinisikan Masalah.....   | 43        |
| 3.3   | Analisis Kebutuhan Sistem.....  | 44        |
| 3.3.1   | Kebutuhan Perangkat Keras ( <i>Hardware</i> ) .....   | 44        |
| 3.3.2   | Kebutuhan Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....   | 45        |
| 3.3.3   | Kebutuhan Teknologi Teknisi ( <i>Brainware</i> ) .....  | 45        |
| 3.4   | Analisis Kelayakan Sistem .....   | 46        |
| 3.4.1   | Kelayakan Teknologi.....  | 46        |
| 3.4.2   | Kelayakan Hukum .....   | 47        |
| 3.4.3   | Kelayakan Operasional.....  | 47        |
| 3.4.4   | Kelayakan Ekonomi .....   | 47        |
| 3.5   | Perancangan Media Pembelajaran PKPS .....   | 53        |
| 3.5.1   | Merancang konsep.....   | 53        |
| 3.5.2   | Merancang Isi .....   | 54        |
| 3.5.3   | Merancang Naskah .....  | 55        |
| 3.5.4   | Merancang Grafik.....   | 56        |
| <b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>     |   | <b>60</b> |
| 4.1   | Implementasi Sistem.....  | 60        |
| 4.1.1   | Skema Pembuatan Aplikasi.....   | 61        |
| 4.1.2   | Pembuatan Background.....   | 62        |
| 4.1.3   | Pembuatan Tombol.....   | 64        |
| 4.1.4   | Mengintegrasikan semua elemen-elemen yang akan dipublikasikan (ditampilkan) atau yang akan dipakai ke Adobe |           |

|                              |    |
|------------------------------|----|
| Flash CS3.....               | 65 |
| 4.1.5 Import Suara .....     | 73 |
| 4.2 Pembuatan File .exe..... | 73 |
| 4.3 Mengetes Sistem.....     | 74 |
| 4.4 Menggunakan Sistem.....  | 78 |
| 4.5 Manual Program .....     | 80 |
| <b>BAB V PENUTUP</b> .....   | 87 |
| 5.1 Kesimpulan .....         | 87 |
| 5.2 Saran .....              | 87 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....  | 90 |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| Tabel 2.1 Matrik Literatur Review dan Posisi Penelitian ..... | 8  |
| Tabel 3.1 Rincian Biaya dan Manfaat.....                      | 49 |
| Tabel 3.2 Keputusan Analisis Biaya dan Manfaat .....          | 53 |
| Tabel 4.1 Background Halaman Utama .....                      | 63 |
| Tabel 4.2 Hasil Pengujian Terhadap Sistem .....               | 78 |



## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| Gambar 2.1.Lima Elemen Multimedia .....                 | 28 |
| Gambar 2.2 Struktur Linier .....                        | 32 |
| Gambar 2.3. Struktur Hierarki .....                     | 33 |
| Gambar 2.4. Struktur Menu .....                         | 34 |
| Gambar 2.5. Struktur Jaringan .....                     | 35 |
| Gambar 2.6. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....  | 36 |
| Gambar 2.7. Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....  | 37 |
| Gambar 3.1. Struktur Organisasi.....                    | 42 |
| Gambar 3.2. Struktur Menu Program Aplikasi.....         | 55 |
| Gambar 3.3. Rancangan Menu Utama .....                  | 57 |
| Gambar 3.4. Rancangan Menu Halaman Materi.....          | 57 |
| Gambar 3.5. Rancangan Latihan Soal.....                 | 58 |
| Gambar 3.6. Rancangan Halaman Selingan.....             | 58 |
| Gambar 4.1. Skema Pembuatan Aplikasi.....               | 61 |
| Gambar 4.2. File Open Adobe Photoshop CS5 .....         | 63 |
| Gambar 4.3. Pemilihan Gambar.....                       | 63 |
| Gambar 4.4. Background .....                            | 64 |
| Gambar 4.5. Tombol Materi.....                          | 64 |
| Gambar 4.6. Tombol Latihan Soal.....                    | 64 |
| Gambar 4.7. Tombol Selingan .....                       | 65 |
| Gambar 4.8. Tombol Exit .....                           | 65 |
| Gambar 4.9. Tombol Selanjutnya .....                    | 65 |
| Gambar 4.10. Pembuatan File New Actions Scrip 2.0 ..... | 66 |
| Gambar 4.11. Tampilan Pengaturan Properties .....       | 67 |
| Gambar 4.12. Tampilan Awal Pembuatan Background.....    | 68 |
| Gambar 4.13. Tampilan Awal pembuatan Program.....       | 69 |
| Gambar 4.14. Tampilan Mengimport gambar.....            | 69 |
| Gambar 4.15. Tampilan Pemilihan file .....              | 70 |
| Gambar 4.16. Tampilan Gambar Library.....               | 70 |

|  |    |
|--|----|
| Gambar 4.17. Tampilan Menu-menu pada Library .....                           | 72 |
| Gambar 4.18. Tampilan Button.....  | 72 |
| Gambar 4.19. Tampilan Convert To Simbol.....                                 | 72 |
| Gambar 4.20. Import suara To Library .....                                   | 73 |
| Gambar 4.21. Tampilan Publish Setting Pada Aplikasi .....                    | 74 |
| Gambar 4.22. Tampilan Media Pembelajaran Untuk Halaman Intro .....           | 75 |
| Gambar 4.23. Tampilan Media Pembelajaran untuk Halaman Menu Utama.           | 76 |
| Gambar 4.24. Tampilan Media Pembelajaran PKPS .....                          | 76 |
| Gambar 4.25 Guru Sedang Menjelaskan Latihan Soal .....                       | 79 |
| Gambar 4.26 Laptop dan Proyektor Yang digunakan untuk penerapan Sistem ..... | 79 |
| Gambar 4.27 Penerapan Sistem pada SD Islam PutraDarma .....                  | 80 |
| Gambar 4.28. Tampilan Halaman Intro .....                                    | 81 |
| Gambar 4.29. Tampilan Halaman Input Nama Setelah Intro.....                  | 81 |
| Gambar 4.30. Halaman Menu Utama .....  | 82 |
| Gambar 4.31. Tampilan Halaman Latihan Soal.....                              | 83 |
| Gambar 4.32. Tampilan Halaman Materi .....                                   | 85 |
| Gambar 4.33. Tampilan Halaman Selingan .....                                 | 86 |

## INTISARI

Teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat pesat dan maju, program-program pembangunan dan teknologi yang bermunculan hampir setiap hari. Jadi teknologi ini tidak asing bagi orang-orang, baik tua maupun muda. Teknologi ini banyak digunakan sebagai media informasi dan sebagai hari-hari kebutuhan. Dan penggunaan fasilitas komputer pad era modern bukanlah hal yang baru lagi tapi umumnya dianggap digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat. Termasuk guru, pada anak usia dini yang sudah mulai menggunakan teknologi komputer.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan pada siswa SD di SD Islam PutraDarma ditemukan beberapa masalah, yaitu kurangnya kertertarikan siswa dalam belajar, para siswa cenderung pasif dan cenderung bosan dalam pelajaran dan tidak adanya pemanfaatan teknologi komputer selain pada pelajaran komputer.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuatkan salah satu media teknologi informasi yang berbasis multimedia yaitu media pembelajaran interaktif agar dapat membantu para siswa dalam belajar dan memberikan motivasi pada para siswa, dan sebagai contoh akan diterapkan pada pelajaran PKPS.

**Kata Kunci:** Anak Usia Dini , Masalah , Multimedia , dan media pembelajaran interaktif

## **ABSTRACT**

*Information technology today has grown very rapidly and advanced, development programs and technologies that are springing up almost every day. So this technology is familiar to people, both young and old. This technology is widely used as a medium of information and as a day-to-day needs. And the use of computer facilities pad modern era is not new anymore but is generally considered to be used by various people. Including teachers, in early childhood that have started using computer technology.*

*Based on the observations that have been made in the elementary students in elementary Islam PutraDarma found some problems, namely the lack of interesting of students in learning, the students tend to be passive and tend to get bored in lessons and lack of utilization of computer technology in addition to the computer lessons.*

*Based on these problems, this research aims to make one media-based information technology, namely multimedia interactive learning media in order to assist the students in learning and motivate students, and as an example will be applied in the subject of PPP.*

**Keywords:** *Early Childhood, Problems, Multimedia, and interactive learning media*