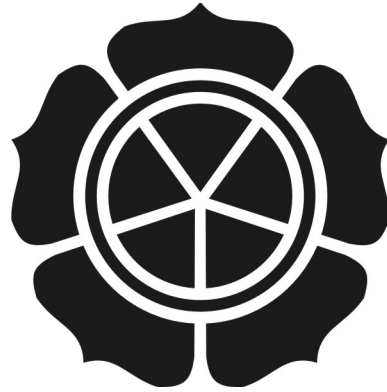


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS “KENAMPAKAN ALAM”
BERBASIS MULTIMEDIA KELAS 4 DI SD RINGINHARJO**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Siti Chanifah

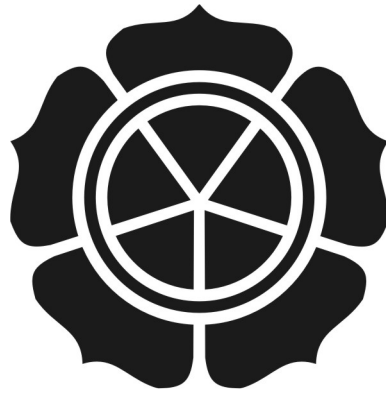
07.01.2431

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS “KENAMPAKAN ALAM”
BERBASIS MULTIMEDIA KELAS 4 DI SD RINGINHARJO**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Diploma III jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Siti Chanifah

07.01.2431

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS “KENAMPAKAN ALAM”
BERBASIS MULTIMEDIA KELAS 4 DI SD RINGINHARJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Chanifah

07.01.2431

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 22 April 2010

Dosen Pembimbing

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN IPS “KENAMPAKAN ALAM” BERBASIS MULTIMEDIA KELAS 4 DI SD RINGINHARJO

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Siti Chanifah

07.01.2431

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 21 Juli 2012


Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

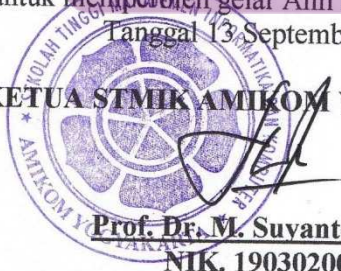
Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

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



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 13 September 2012

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI), dan isi tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 21 Juli 2012

MOTTO DAN KATA MUTIARA

.> Dengan semangat, kamu pasti bisa. Bersemangatlah dengan hati, agar semangat kamu tetap di jalan kebenaran..

.> Jangan menyerah atas hal yg kamu anggap benar meskipun terlihat mustahil. Selama ada kemauan, Tuhan kan berikan jalan..

.> Jgn hitung brp kali org menyakiti & meninggalkanmu, tp brp kali kau menyakiti Tuhan & Ia tdk prnh meninggalkanmu.

.> Kebesaran seseorang tidak diukur dari kekuatannya, tapi diukur dari bagaimana dia berdiri tegap setiap kali dia terjatuh.

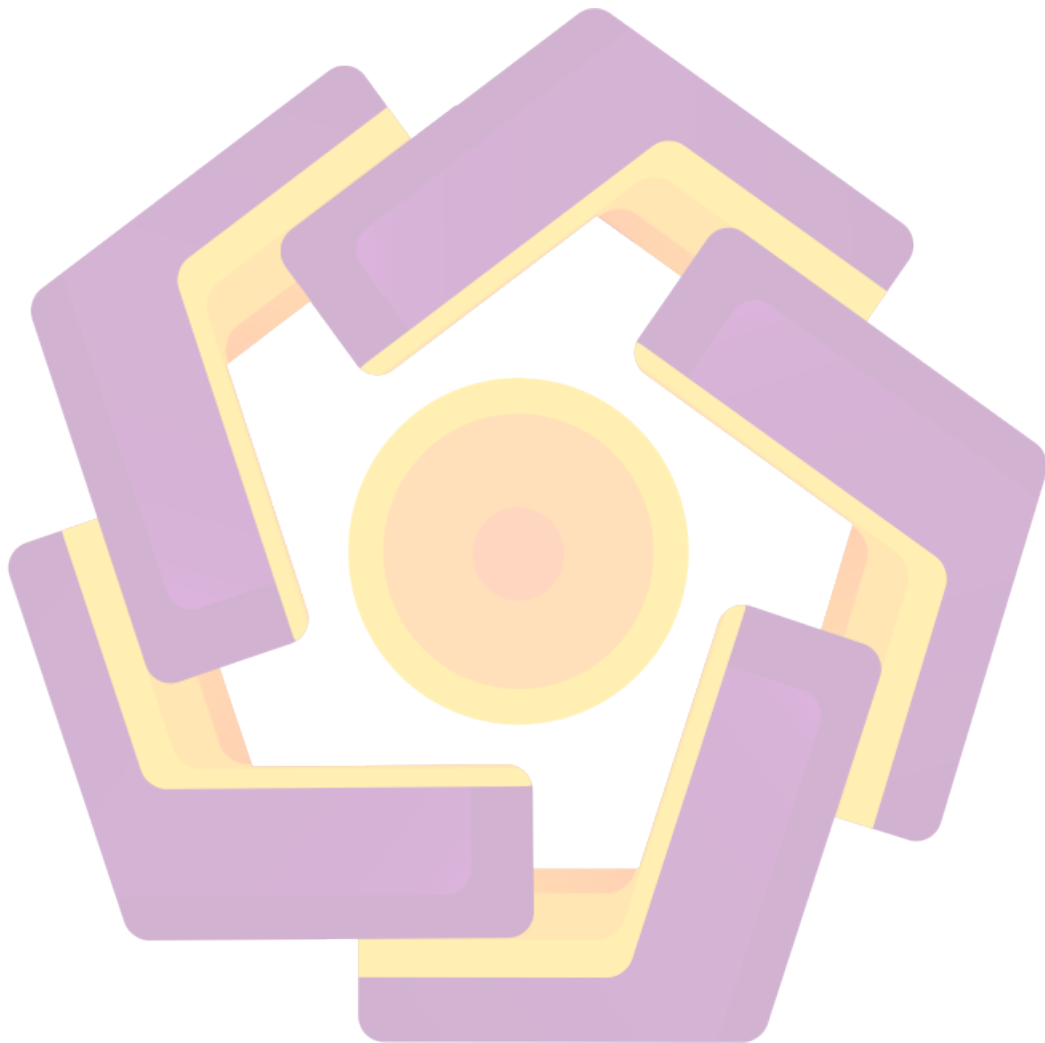
.> Keberhasilan Anda adalah ditentukan oleh Anda sendiri dan takdir Allah SWT. Bukan oleh orang lain.

.> Tdk ada masalah yg tidak ada solusinya. Kmu tdk belajar ttg diri kmu melalui kesuksesan. Kmu belajar melalui kegagalan & kesalahan.

.> Sungguh waktu adalah hidup & hidup adalah menjalani waktu. Sejauh mana Kmu menghargai waktu, sejauh itulah kmu menghargai hidup kmu.

.> Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita menyesali apa yang belum kita capai.

.> Tuhan memberikan ujian berupa kegagalan dan kehilangan kepada kita untuk mengajarkan hikmah kepada kita



Karya ini penulis persembahkan kepada kedua orang tua, adik dan maz serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan motivasi kepada penulis, juga kepada segenap rekan-rekan dan pembaca sekalian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, sehat, rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran IPS “Kenampakan Alam” Berbasis Multimedia Kelas 4 di SD Ringinharjo” yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program Diploma III (D3) Jurusan Teknik Informatika di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Menyadari penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan semua pihak, maka pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bpk. Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bpk. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing yang dengan sabar telah membimbing dan memberi pengarahan sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
3. Seluruh staf pengajar STMIK Amikom yang telah membimbing dan memberikan materi perkuliahan kepada penulis
4. Seluruh staf perpustakaan yang telah membantu dalam membaca dan meminjam buku
5. Seluruh staf, karyawan dan guru SD Ringinharjo, atas bantuan dan dukungan dalam melaksanakan magang dan penelitian tugas akhir di SD Ringinharjo.
6. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Mengingat keterbatasan penulis, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan. Akhir kata penulis berharap semoga hasil karya sederhana ini dapat memberi manfaat khususnya bagi penulis sendiri maupun pembaca pada umumnya.

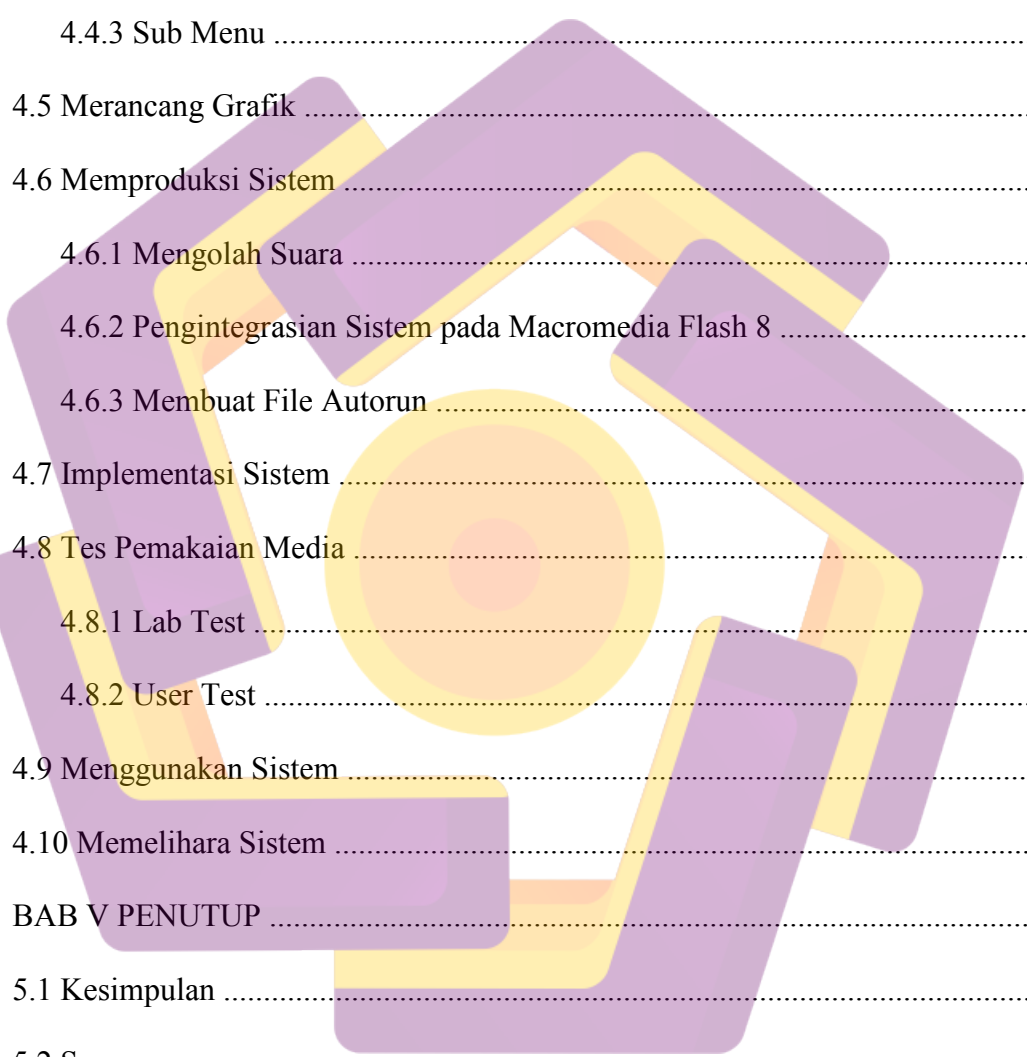
Yogyakarta, 21 Juli 2012

Penulis

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	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Penelitian	5
1.7 SistematikaPenulisan	5
BAB II DASAR TEORI	7

2.1 Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Definisi Multimedia	7
2.1.3 Objek-objek Multimedia	8
2.1.4 Struktur Aplikasi Multimedia	9
2.1.5 Langkah-langkah dalam pengembangan Multimedia	13
2.2 Media Pembelajaran	15
2.2.1 Definisi Media Pembelajaran	15
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran	15
2.2.3 Pembelajaran CD	16
2.3 Software-software yang digunakan	16
2.3.1 Macromedia Flash 8	16
2.3.2 Adobe Audition 1.5	19
2.3.3 Adobe Photoshop CS 2	20
2.4 Sistem Minimal Komputer	21
BAB III TINJAUAN UMUM	23
3.1 Sejarah SD Ringinharjo	23
3.2 Identitas Sekolah	23
3.3 Visi dan Misi dan Tujuan Sekolah	26
BAB IV PEMBAHASAN	28
4.1 Mendefinisikan Masalah	28
4.2 Merancang konsep	28
4.2.1 Struktur Aplikasi Yang Digunakan	30

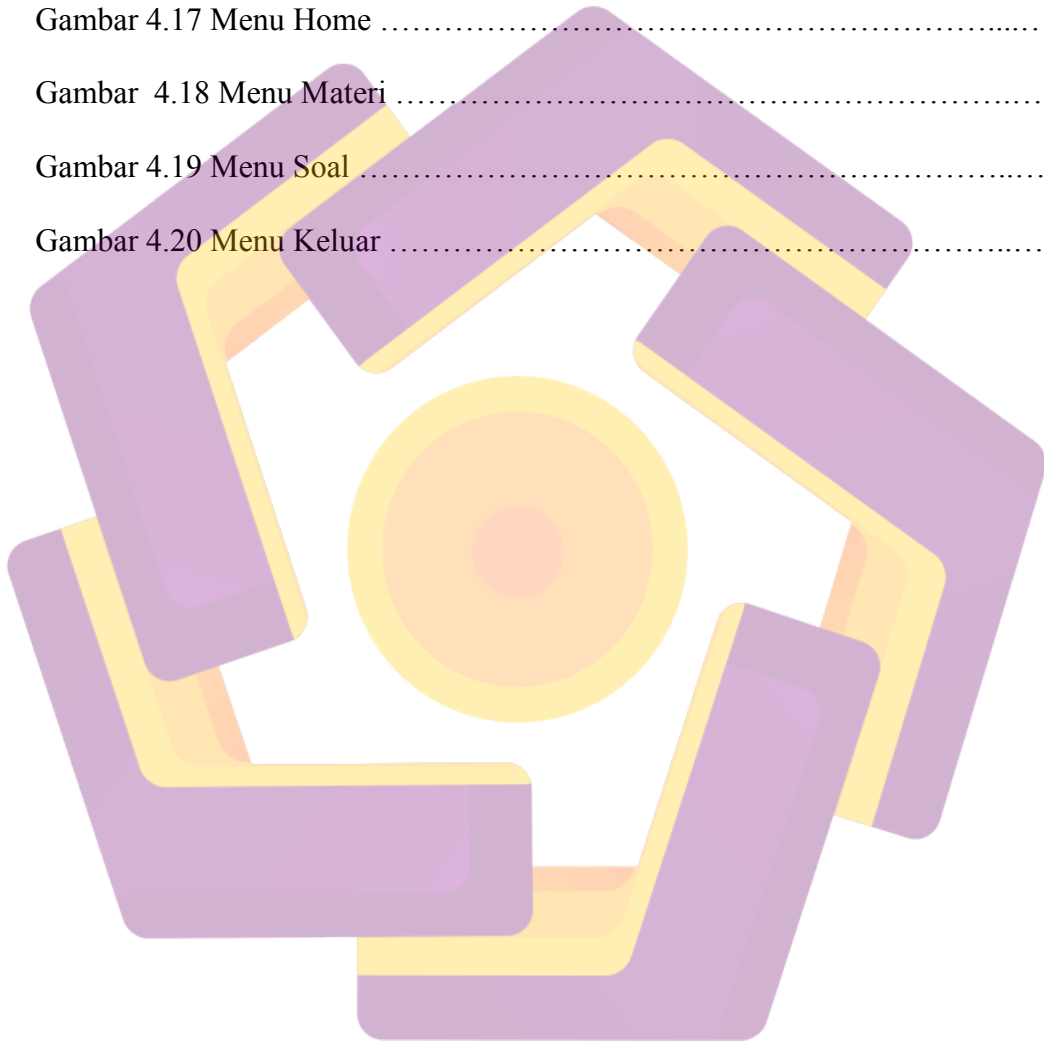


4.3 Merancang Isi	32
4.4 Merancang Naskah	32
4.4.1 Menu Pembuka	32
4.4.2 Home / Menu Utama	33
4.4.3 Sub Menu	36
4.5 Merancang Grafik	37
4.6 Memproduksi Sistem	39
4.6.1 Mengolah Suara	39
4.6.2 Pengintegrasian Sistem pada Macromedia Flash 8	41
4.6.3 Membuat File Autorun	48
4.7 Implementasi Sistem	48
4.8 Tes Pemakaian Media	55
4.8.1 Lab Test	55
4.8.2 User Test	55
4.9 Menggunakan Sistem	55
4.10 Memelihara Sistem	57
BAB V PENUTUP	59
5.1 Kesimpulan	59
5.2 Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	10
Gambar 2.2 Struktur Menu	10
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	11
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	11
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	12
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Multimedia	13
Gambar 2.7 Area kerja macromedia flash 8	17
Gambar 2.8 Area kerja adobe audition 1.5	20
Gambar 2.9 Area kerja adobe photoshop CS 2	20
Gambar 4.1 Struktur Rancangan Aplikasi	31
Gambar 4.2 Bagan Intro	33
Gambar 4.3 Bagan Menu Utama	33
Gambar 4.4 Bagan Menu Materi	34
Gambar 4.5 Bagan Menu Soal	35
Gambar 4.6 Bagan Menu Keluar	36
Gambar 4.7 Bagan Sub menu materi	37
Gambar 4.8 Tampilan Adobe Photoshop	38
Gambar 4.9 Siklus Software yang Dipakai	39
Gambar 4.10 New waveform pada Adobe Audition	40
Gambar 4.11 Layar Edit view	40
Gambar 4.12 Document Properties	42

Gambar 4.13 Library	43
Gambar 4.14 Import File Gambar	44
Gambar 4.15 Create New Symbol	45
Gambar 4.16 Jendela Output	47
Gambar 4.17 Menu Home	48
Gambar 4.18 Menu Materi	50
Gambar 4.19 Menu Soal	52
Gambar 4.20 Menu Keluar	53



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan Siklus Pengembangan Multimedia	13
Tabel 3.1 Data Guru	25



INTISARI

Kemajuan teknologi yang pesat turut membantu manusia dalam mendukung segala aktivitas kehidupannya. Kebutuhan manusia terhadap informasi memacu cepatnya perkembangan teknologi di bidang informasi dan telekomunikasi. Teknologi informasi tidak lepas dari peran komputer sebagai salah satu media informasi. Hampir semua bidang telah dikendalikan oleh komputer. Begitu juga bidang pendidikan dalam proses belajar dan mengajar tidak ingin ketinggalan.

Solusi yang ditawarkan untuk bentuk pembelajaran dengan media belajar dengan memanfaatkan komputer, maksudnya guru bisa menyampaikan pelajaran dengan mudah melalui komputer yang disambungkan dengan LCD dan pelajaran yang diserap siswa lebih cepat. Media pembelajaran ini dirancang untuk memudahkan penyampaian mata pelajaran IPS Sekolah Dasar kelas IV Kenampakan Alam. Dan media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan program Macromedia flash.

Media pembelajaran ini memberikan informasi berupa materi pelajaran IPS “Kenampakan Alam” yang dikemas dalam basis komputer, sehingga memberikan suasana berbeda dari sebelumnya yang berpusat pada sebuah buku pelajaran yang mungkin sering dijauhi siswa karena malas untuk membaca. Anak lebih tertarik dengan materi yang diberikan, sehingga lebih mudah untuk mengingat materi yang telah diajarkan. Konsentrasi siswa dapat berfokus pada saat materi diberikan.

Keyword : Komputer, Media pembelajaran, Program *macromedia flash*

ABSTRACT

Technological progress rapid also help human in support of activity all her life. Human need to information spur fast technology development in the field of information and telecommunication. Information technology not separated from the role computers as one of the media information. Almost all fields have been controlled by computers. So is education in learning process and teaching not want to miss.

Solutions offered to form learning with learning by making use of computer media, meaning teacher can convey lessons easily through a computer that is connected to the LCD and the lessons that students are absorbed faster. Media of instruction is designed to facilitate the submission of subjects IPS elementary school class IV Appearance of nature. And learning media is created using Macromedia flash program.

Media learning this gives the information in the form of the subject matter social class "Visible Nature" that are packaged in a computer, so as to give a different atmosphere from the previous centered on an old textbook that may often shunned student as lazy to read. The son of more interested in material given, so it is easy to remember a material that has been taught. The concentration of students can focus on material given time.

Keyword: *computers, media of learning, program macromedia flash*