

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR DAN BERMAIN MENGENALI  
ANGGOTA BADAN DAN FUNGSINYA UNTUK ANAK  
USIA DINI DI TK MASYITHOH**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Ghozali**

**10.21.0517**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR DAN BERMAIN MENGENALI  
ANGGOTA BADAN DAN FUNGSINYA UNTUK ANAK  
USIA DINI DI TK MASYITHOH**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan  
Mencapai drajat Sarjana TI  
Pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

**Ghozali**

**10.21.0517**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANEJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2013**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR DAN BERMAIN MENGENALI  
ANGGOTA BADAN DAN FUNGSINYA UNTUK ANAK USIA  
DINI DI TK MASYITHOH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ghozali**

10.21.0517

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 30 Mei 2013

**Dosen Pembimbing,**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**190302096**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA BELAJAR DAN BERMAIN MENGENALI  
ANGGOTA BADAN DAN FUNGSINYA UNTUK ANAK USIA  
DINI DI TK MASYITHOH**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Ghozali**

**10.21.0517**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 28 Juni 2013

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**M. Rudyanto Arief, M.T**  
NIK 190302098

**Bayu Setiaji, M.Kom**  
NIK 190000003

**Hanif Al Fatta, M.Kom**  
NIK 190302096

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 9 September 2013

**KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA**



**Prof.Dr.M.Suyanto,M.M**

NIK 190302001

## PERNYATAAN KEASLIAN

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, 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, 5 September 2013

Ghozali

10.21.0517

## MOTTO

*“(ALLAH) yang menjadikan mati dan hidup, supaya Dia menguji kamu, siapa di antara kamu yang lebih baik amalnya, dan Dia Maha Perkasa lagi Maha Pengampun.”*

*( QS Al Mulk [67] : 2)*



## HALAMAN PERSEMBAHAN

- ❖ Allah SWT yang telah memberikan keindahan semesta, kesehatan jiwa raga, serta inspirasi ide karya istimewa ini.
- ❖ Bapak dan Ibuku tercinta yang tanpa henti menyairkan doa, cinta, dan segala kebaikan yang tak terhingga.
- ❖ Istriku Na'imatu Sholihah dan putri kecilku Zia Azzahra Ali
- ❖ Adik – adikku Dek Inun, Anin, Bapakne anin, Rajib, Hanif
- ❖ Terimakasih Ibu Eny Wulandari, S.Kom
- ❖ Teman – teman S1 Transfer 2010 yang tak mungkin lepas dari segala memori yang terus terekam dibenakQ.
- ❖ Dosen pembimbing dan pengujiQ Bp Hanis Al Fatta, Bp Rudy, serta mas bro Bayu .
- ❖ Semua pemilik, dosen, satpam, tukang parkir, pedagang, adek kelas, kakak kelas, serta semua yang ada di kampus tercinta STMIK AMIKOM.
- ❖ Keluarga besar SSB SAPTOARGO makju terus untuk raih prestasi
- ❖ Kepala Sekolah TK MAsyithoh Ibu Suprapti, dan teman-temanya .

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan kemudahan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul Perancangan Media Belajar dan Bermain Mengenali Anggota Badan dan Fungsinya Untuk Anak Usia Dini di TK Masyithoh.

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

Dalam proses penyusunan dan penulisan skripsi, penulis menyadari bahwa kemampuan penulis terbatas. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terimakasih kepada pihak-pihak yang turut terlibat dari awal proses hingga akhir, antara lain:

1. Bapak Prof.Dr.M.Suyanto,MM selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Sudarmawan, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta
3. Bapak Hanis Al Fatta,M.Kom, yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan mengarahkan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak M. Rudyanto Arief, M.T, Bapak Bayu Setiaji, M.Kom selaku Dosen Penguji, terimakasih atas saran dan kritiknya yang merupakan langkah awal penyempurnaan skripsi ini.



5. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya pada penulis.
6. Kepala TK Masyithoh Ibu Suprapti dan segenap jajaran pengurus
7. Ayah dan Ibuku tercinta, serta Istri dan adik - adikku yang selalu memberikan semangat, dorongan dan doa selama ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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, 6 September 2013

Penulis

Ghozali

## DAFTAR ISI

|                                  |     |
|----------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL.....               | I   |
| HALAMAN PERSETUJUAN.....         | II  |
| HALAMAN PENGESAHAN.....          | III |
| PERNYATAAN KEASLIAN.....         | IV  |
| MOTTO .....                      | V   |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....        | VI  |
| KATA PENGANTAR .....             | VII |
| DAFTAR ISI.....                  | IX  |
| DAFTAR GAMBAR .....              | XII |
| DAFTAR TABEL.....                | XIV |
| INTISARI.....                    | XV  |
| ABSTRACT.....                    | XVI |
| BAB I .....                      | 1   |
| PENDAHULUAN .....                | 1   |
| 1.1 Latar Belakang Masalah.....  | 1   |
| 1.2 Rumusan Masalah .....        | 3   |
| 1.3 Batasan Masalah.....         | 3   |
| 1.4 Tujuan Penelitian .....      | 4   |
| 1.5 Metode Pengumpulan Data..... | 5   |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....  | 6   |
| BAB II.....                      | 8   |
| LANDASAN TEORI.....              | 8   |
| 2.1 Tinjauan Pustaka .....       | 8   |
| 2.2 Dasar Teori.....             | 9   |
| 2.2.1 Media Belajar .....        | 9   |
| 2.2.2 Pengertian Game .....      | 9   |
| 2.2.3 Jenis-jenis Game.....      | 11  |

|                             |                                              |    |
|-----------------------------|----------------------------------------------|----|
| 2.2.4                       | Peranan Multimedia Dalam Pendidikan .....    | 13 |
| 2.2.5                       | Definisi Multimedia .....                    | 14 |
| 2.2.6                       | Objek-objek Multimedia .....                 | 15 |
| 2.2.7                       | Kategori Multimedia .....                    | 17 |
| 2.2.8                       | Struktur Informasi Multimedia.....           | 19 |
| 2.2.9                       | Langkah Mengembangkan Multimedia.....        | 22 |
| 2.3                         | Pengenalan Perangkat Lunak .....             | 25 |
| 2.3.1                       | Macromedia Director MX 2004 .....            | 26 |
| 2.3.2                       | Adobe Flash CS3 .....                        | 27 |
| 2.3.3                       | Adobe Soundbooth CS3 .....                   | 28 |
| 2.3.4                       | Adobe Photoshop CS3.....                     | 29 |
| BAB III                     | .....                                        | 31 |
| ANALISIS DAN PERANCANGAN    | .....                                        | 31 |
| 3.1                         | Analisis Sistem.....                         | 31 |
| 3.2                         | Solusi Permasalahan.....                     | 33 |
| 3.3                         | Analisis Kebutuhan Sistem .....              | 33 |
| 3.3.1                       | Kebutuhan Fungsional.....                    | 33 |
| 3.3.2                       | Kebutuhan Non Fungsional .....               | 35 |
| 3.3.2.1                     | Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware) .....   | 35 |
| 3.3.2.2                     | Kebutuhan Perangkat Software (Software)..... | 35 |
| 3.4                         | Analisis Kelayakan Sistem.....               | 36 |
| 3.4.1                       | Kelayakan Teknologi .....                    | 36 |
| 3.4.2                       | Kelayakan Ekonomi .....                      | 37 |
| 3.4.3                       | Kelayakan Operasional.....                   | 37 |
| 3.4.4                       | Kelayakan Hukum .....                        | 37 |
| 3.5                         | Perancangan Sistem Multimedia.....           | 38 |
| 3.5.1                       | Merancang Konsep .....                       | 38 |
| 3.5.2                       | Merancang Isi .....                          | 38 |
| 3.5.3                       | Merancang Naskah .....                       | 40 |
| 3.5.4                       | Merancang Gambar .....                       | 43 |
| 3.5.5                       | Struktur Diagram Program .....               | 45 |
| 3.5.6                       | Rancangan Interface .....                    | 47 |
| Bab IV                      | .....                                        | 52 |
| IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN | .....                                        | 52 |
| 4.1                         | Memproduksi Sistem .....                     | 52 |

|                |                                                             |    |
|----------------|-------------------------------------------------------------|----|
| 4.1.1          | Mengolah Gambar Dengan Corel Draw .....                     | 53 |
| 4.1.2          | Merekam Suara Dengan Adobe Soundbooth .....                 | 55 |
| 4.1.3          | Mengolah Animasi Dengan Adobe Flash .....                   | 56 |
| 4.1.4          | Pengolahan Aplikasi Menggunakan Macromedia Director MX..... | 58 |
| 4.2            | Tahap Pengolahan Pada Macromedia Director Mx .....          | 59 |
| 4.2.1          | Karakter Program .....                                      | 59 |
| 4.2.2          | Halaman Pembuka .....                                       | 60 |
| 4.2.3          | Halaman Menu .....                                          | 62 |
| 4.2.4          | Halaman “Menenal Anggota Badan” .....                       | 64 |
| 4.2.5          | Halaman “Melengkapi Kata” .....                             | 66 |
| 4.2.6          | Halaman “Menyusun Gambar” .....                             | 69 |
| 4.2.7          | Halaman “Memilih Gambar” .....                              | 71 |
| 4.3            | Tahapan Uji Coba Sistem .....                               | 74 |
| 4.3.1          | Pengujian Sistem .....                                      | 74 |
| 4.3.2          | Pengujian Pengguna .....                                    | 75 |
| 4.4            | Cara Menggunakan Program.....                               | 77 |
| Bab V          | .....                                                       | 78 |
| PENUTUP        | .....                                                       | 78 |
| 5.1            | Kesimpulan .....                                            | 78 |
| 5.2            | Saran.....                                                  | 79 |
| DAFTAR PUSTAKA | .....                                                       | 80 |

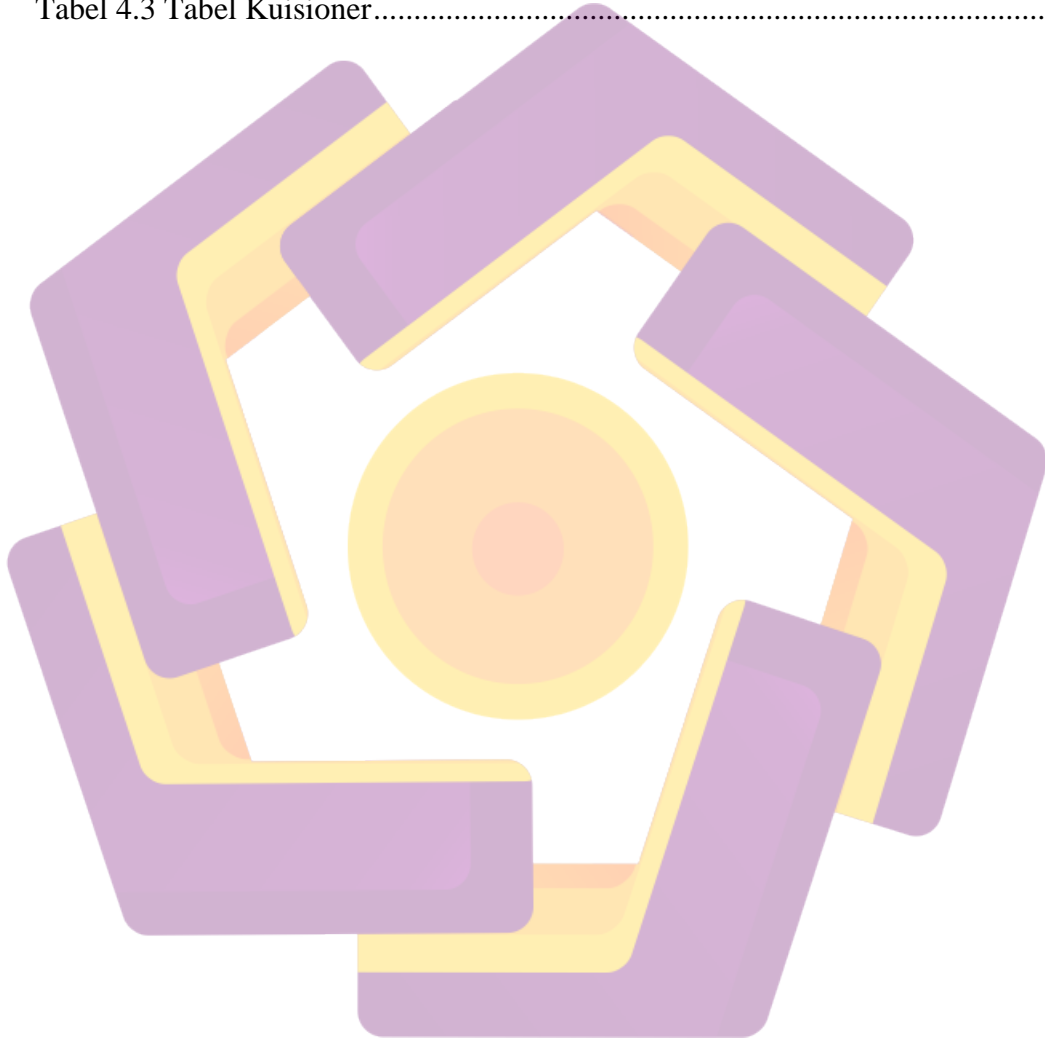
## DAFTAR GAMBAR

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2.1 Bagan Alur Multimedia Interaktif.....           | 18 |
| Gambar 2.2 Bagan Alur Multimedia Linier.....               | 19 |
| Gambar 2.3 Struktur Linier.....                            | 19 |
| Gambar 2.4 Struktur Hirarki.....                           | 20 |
| Gambar 2.5 Struktur Piramida.....                          | 21 |
| Gambar 2.6 Struktur Polar.....                             | 21 |
| Gambar 2.7 Keterangan Icon.....                            | 22 |
| Gambar 2.8 Proses Pengembangan Sistem Multimedia.....      | 25 |
| Gambar 2.9 Macromedia Director Mx 2004.....                | 27 |
| Gambar 2.10 Macromedia Flash Mx 2004.....                  | 28 |
| Gambar 2.11 Adobe Soundbooth 2.0.....                      | 29 |
| Gambar 2.12 Adobe Photoshop Cs3.....                       | 30 |
| Gambar 3.1 Tombol Menu ‘Mengenal Anggota Tubuh’.....       | 43 |
| Gambar 3.2 Tombol Menu ‘Melengkapi Kata’.....              | 43 |
| Gambar 3.3 Tombol Menu ‘Menyusun Gambar’.....              | 44 |
| Gambar 3.4 Tombol Menu ‘Memilih Gambar’.....               | 44 |
| Gambar 3.5 Navigasi Untuk Lanjut.....                      | 44 |
| Gambar 3.6 Navigasi Untuk Keluar.....                      | 45 |
| Gambar 3.5 Diagram Aplikasi.....                           | 46 |
| Gambar 3.6 Rancangan Halaman Pembukaan.....                | 48 |
| Gambar 3.7 Rancangan Halaman Menu Utama.....               | 48 |
| Gambar 3.8 Rancangan Halaman “Mengenal Anggota Badan”..... | 49 |
| Gambar 3.9 Rancangan Halaman “Melengkapi Kata”.....        | 50 |
| Gambar 3.10 Rancangan Halaman “Menyusun Gambar”.....       | 50 |
| Gambar 3.11 Rancangan Halaman “Memilih Gambar”.....        | 51 |

|                                                                             |    |
|-----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 4.1 Diagram Alir Proses Produksi Sistem.....                         | 53 |
| Gambar 4.2 Mengolah Gambar Dengan Corel Draw.....                           | 54 |
| Gambar 4.3 Mengolah Suara Dengan Adobe Soundbooth .....                     | 56 |
| Gambar 4.4 Mengolah Animasi Dengan Adobe Flash .....                        | 57 |
| Gambar 4.5 Karakter Dari Game Edukasi .....                                 | 59 |
| Gambar 4.6 Screenshot Halaman Pembuka.....                                  | 61 |
| Gambar 4.7 Screenshot Halaman Kerja Halaman Pembuka.....                    | 61 |
| Gambar 4.8 Screenshot Halaman Menu Utama.....                               | 63 |
| Gambar 4.9 Screenshot Halaman Kerja Menu Utama.....                         | 63 |
| Gambar 4.10 Screenshot Halaman “ <i>Mengenal Anggota Badan</i> ” .....      | 65 |
| Gambar 4.11 Screenshot Halaman Kerja “ <i>Mengenal Anggota Badan</i> ”..... | 66 |
| Gambar 4.11 Screenshot Halaman “ <i>Melengkapi Kata</i> ” .....             | 68 |
| Gambar 4.12 Screenshot Halaman Kerja “ <i>Melengkapi Kata</i> ” .....       | 68 |
| Gambar 4.13 Screenshot Halaman “ <i>Menyusun Gambar</i> ”.....              | 70 |
| Gambar 4.14 Screenshot Halaman Kerja “ <i>Menyusun Gambar</i> ” .....       | 71 |
| Gambar 4.15 Screenshot Halaman “ <i>Memilih Gambar</i> ” .....              | 73 |
| Gambar 4.14 Screenshot Halaman Kerja “ <i>Memilih Gambar</i> ” .....        | 73 |

## DAFTAR TABEL

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| Tabel 4.1 Tabel Pengujian Dengan Windows Xp..... | 74 |
| Tabel 4.2 Tabel Pengujian Dengan Windows 7.....  | 75 |
| Tabel 4.3 Tabel Kuisisioner.....                 | 76 |



## INTISARI

Dewasa ini kebutuhan akan perkembangan sistem pendidikan di Indonesia kian meningkat dari tahun ke tahun. Dulunya sistem konvensional dianggap paling efektif dan telah diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar, namun sistem pembelajaran ini sudah tidak lagi sanggup mengikuti perkembangan zaman.

Atas dasar itulah kemudian muncul metode pembelajaran baru yang diharapkan dapat meningkatkan minat anak-anak dalam belajar. Pada umumnya dalam proses pendidikan pada anak usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar. Hal ini dilakukan karena metode ini lebih sesuai dengan kondisi anak-anak yang cenderung lebih suka bermain. Maka para pendidik memanfaatkan hal ini untuk mendidik mereka dengan cara bermain sambil belajar yaitu disamping mereka bermain mereka sekaligus mengasah ketrampilan dan kemampuan.

Disinalah letak teknologi berperan, produk – produk teknologi sebagai media bermain dan belajar bagi anak. Pembelajaran dengan bantuan produk teknologi dapat mempermudah dalam pemahaman dari isi materi yang akan disampaikan. Begitu juga dengan pembelajaran dalam hal organ tubuh tingkat dasar yang dirancang untuk mempermudah proses belajar menggunakan komputer dan diharapkan dengan pembelajarn pengenalan organ tubuh tingkat dasar ini anak didik dapat mengenal organ tubuh.

**Kata Kunci :** Media. Edu game



## **ABSTRACT**

*Nowadays the need for the development of the education system in Indonesia is increasing from year to year. Conventional system was once considered the most effective and has been applied in teaching and learning, but this learning system is no longer able to keep up with the times.*

*On this basis then comes a new learning method that is expected to increase children's interest in learning. In general, the process of education in early childhood preferred the method of playing while learning. This is done because this method is more suitable to the conditions of the children who tend to be more playful. Educators then use this to educate them in a way that is in addition to play while learning to play them at the same time honing their skills and abilities.*

*Lies the role of technology, products - products of technology as a medium for children to play and learn. Learning with the help of technology products to facilitate the understanding of the content of the material to be delivered. So is the organ of learning in terms of the basic level which is designed to ease the process of learning to use computers and are expected with the introduction of organs pembelajaran basic level students can recognize the body's organs.*

**Keywords:** Media. edu games