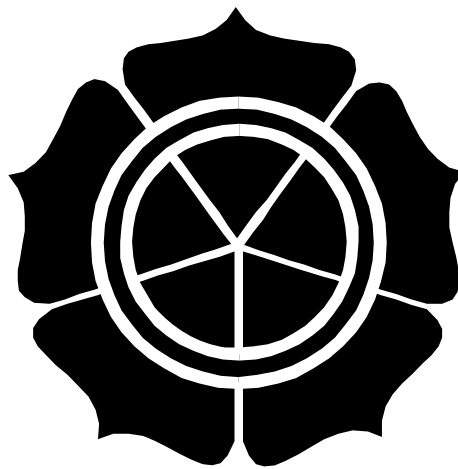


PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK
TAMAN KANAK-KANAK PADA TK ISLAM
BAITURRAHMAN KLATEN

SKRIPSI



Disusun Oleh:

Siti Fatimah

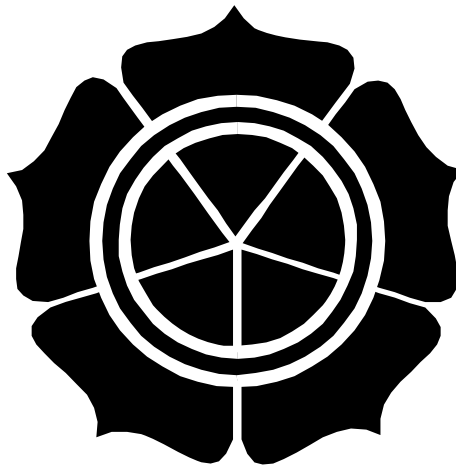
09.21.0446

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA

2011

PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS UNTUK
TAMAN KANAK-KANAK PADA TK ISLAM
BAITURRAHMAN KLATEN

Laporan Skripsi ini disusun sebagai syarat menyelesaikan jenjang Strata-1
Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan
Komputer “AMIKOM” Yogyakarta



Disusun Oleh:

Siti Fatimah

09.21.0446

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
“AMIKOM” YOGYAKARTA

2011


PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk
Taman Kanak-Kanak Pada TK Islam
Baiturrahman Klaten**


Disusun oleh
Siti Fatimah
09.21.0446

Dosen Pembimbing


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

Tanggal, 03 Mei 2011

**Ketua Jurusan
Teknik Informatika**


Ir. Abas Ali pangera, M.Kom
NIK.190302008

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk
Taman Kanak-Kanak Pada TK Islam
Baiturrahman Klaten**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh
Siti Fatimah
09.21.0446

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal, 20 November 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama

Tanda Tangan

Melwin Syafrizal, S. Kom, M. ENG
NIK. 190302105

Hanif Al Fatta, M. Kom
NIK. 190302096

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Komputer
Tanggal, 03 Mei 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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


NASKAH PUBLIKASI

SKRIPSI

**Perancangan Media Pembelajaran Bahasa Inggris Untuk
Taman Kanak-Kanak Pada TK Islam
Baiturrahman Klaten**


Disusun oleh
Siti Fatimah
09.21.0446

Dosen Pembimbing


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

Tanggal, 03 Mei 2011

**Ketua Jurusan
SI Teknik Informatika**

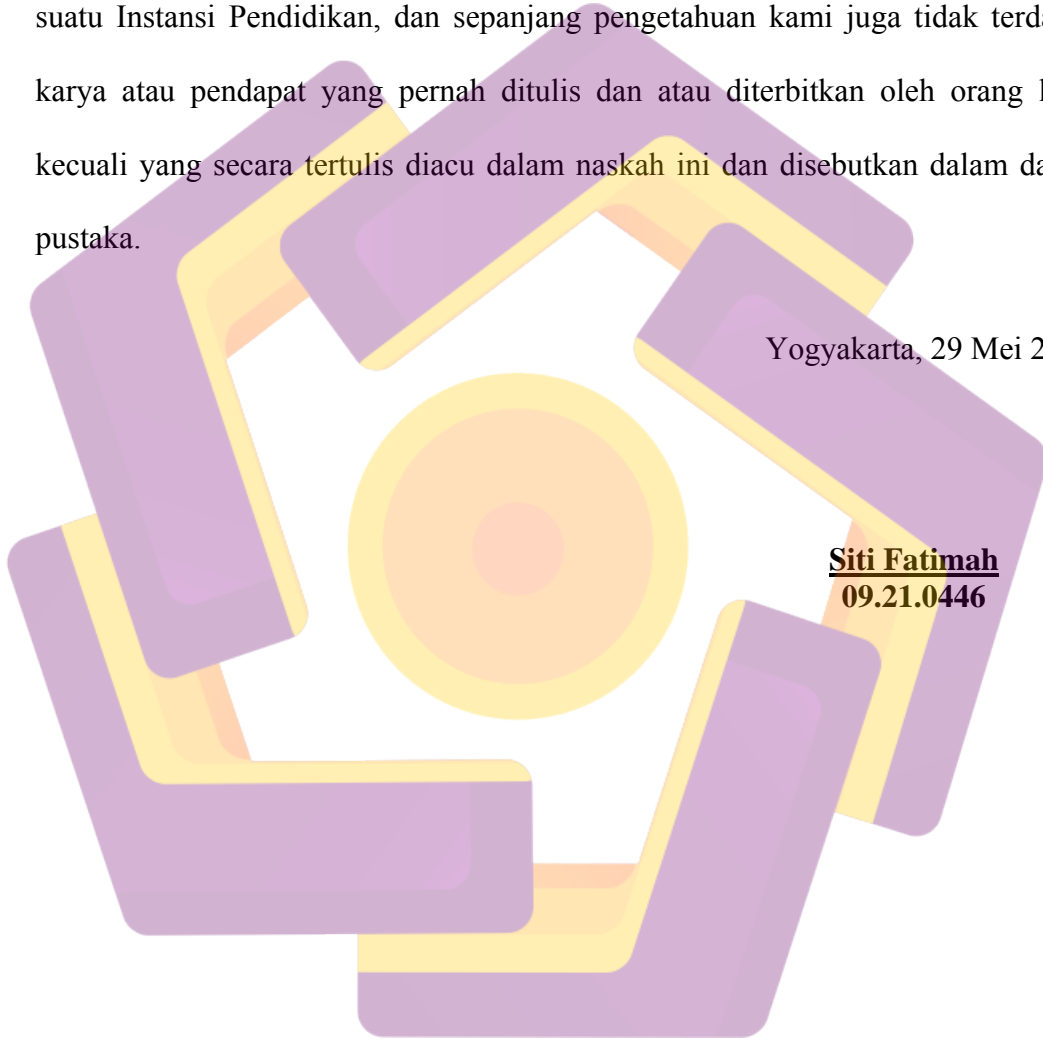

Ir. Abas Ali pangera, M.Kom
NIK.190302008

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instansi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami 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, 29 Mei 2011

Siti Fatimah
09.21.0446



~Motto~

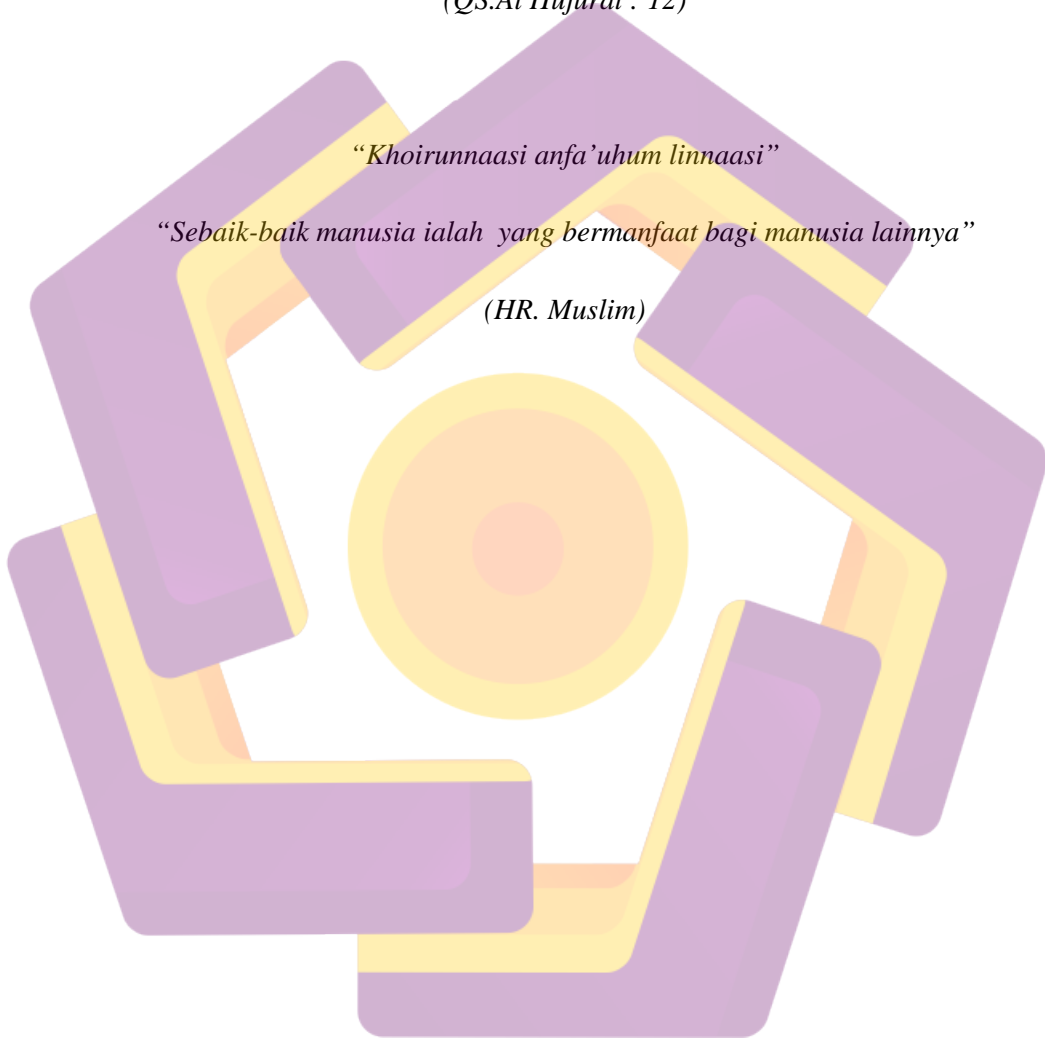
*“Hai orang-orang yang beriman, jauhilah kebanyakan dari prasangka (kecurigaan),
Karena sebagian dari prasangka itu dosa....*

(QS.Al Hujurat : 12)

“Khoirunnaasi anfa’uhum linnaasi”

“Sebaik-baik manusia ialah yang bermanfaat bagi manusia lainnya”









(HR. Muslim)



PERSEMBAHAN

*Untaian rasa syukurku terangkaikan
dalam bait-bait doa kehadiran Allah Swt
yang telah memberikanku kekuatan
untuk menyelesaikan Skripsi ini.*

Skripsi ini ku persembahkan kepada:

-  *Bapak-Ibu ku tercinta, makasih atas semua doa dan kasih sayangnya selama ini I Love u forever...*
-  *Kakak-kakakku ku tersayang, makasih untuk kasih sayang dan semua fasilitas yang diberikan selama ini untuk aku kuliah*
-  *Syalwa Keponakanku tersayang, makasih untuk support dan doanya*
-  *CempluQ tercinta yang selalu ada dalam suka dan duka, thanks atas kesabarannya selama ini*
-  *My Dolphin where ever you are, thank 4all*
-  *Temen-teman S1-IT-09 Thank you Guys...*
-  *Pak Amir selaku pembimbingku, makasih atas bimbingannya yang sangat membantu sehingga skripsi ini bisa selesai*
-  *Semua sahabatku yang tidak bisa ku sebut, terimakasih atas semuanya.*

*Semoga karya ini menjadi embun yang menyejukkan hati... pengukir senyum
kebahagiaan, rasa kebanggaan...*

Dan...

*Semoga Allah memberikan kebermanfaatan serta kemudahan dalam kita
melangkah ke jalan kebaikan dan kebenaran*

Amin.....

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. yang telah memberikan begitu banyak rahmat dan karunia sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Skripsi ini dengan baik walaupun disadari banyak sekali kekurangan yang itu semua tidak lepas karena keterbatasan penulis.

Adapun laporan Skripsi ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Dalam penulisan laporan Skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari beberapa pihak. Untuk itu penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M Suyanto, M.M selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Ir. Abas Ali Pangera, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai.
4. Tim Penguji, Segenap Dosen dan Karyawan STMIK AMIKOM yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pengalamannya .

5. TK Islam Baiturrahman Klaten sebagai objek penelitian atas segala kerjasamanya.
6. Serta semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian penulisan Laporan Skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa Laporan Skripsi ini masih sangat jauh dari sebuah kesempurnaan, itu semua tidak lepas karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan dari penulis sendiri. Kritik dan saran yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan selalu penulis harapkan sehingga dapat bermanfaat bagi penulis sendiri, serta pihak-pihak yang membutuhkan .

Penulis juga memohon maaf kepada semua pihak jika dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan Laporan Skripsi ini terdapat kesalahan atau hal yang kurang berkenan.

Akhirnya, Jika ada kebenaran dalam Skripsi ini datangnya hanya dari Allah SWT, dan jika ada kesalahan datangnya dari pribadi penulis. Penulis berharap semoga Laporan Skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 02 Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

| | |
|------------------------------------|-----|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING | ii |
| PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN KEASLIAN..... | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI..... | xi |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR TABEL..... | xix |
| INTISARI..... | xx |
| ABSTRACT..... | xxi |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 2 |
| C. Batasan Masalah..... | 2 |
| D. Tujuan Penelitian | 3 |
| E. Manfaat Penelitian | 4 |
| F. Metode Penelitian | 4 |
| G. Sistematika Penulisan..... | 6 |
| H. Rencana Kegiatan..... | 8 |
| BAB II LANDASAN TEORI | 9 |

| | |
|--|-----------|
| 2.1. Konsep Dasar Multimedia | 9 |
| 2.1.1. Definisi Multimedia..... | 9 |
| 2.1.2. Elemen-Elemen Multimedia | 10 |
| 1. Teks | 10 |
| 2. Grafik..... | 11 |
| 3. Bunyi | 11 |
| 4. Video | 12 |
| 5. Animasi | 13 |
| 2.2. Struktur Sistem Informasi Multimedia | 14 |
| 2.2.1. Struktur Linear..... | 14 |
| 2.2.2. Struktur Menu..... | 14 |
| 2.2.3. Struktur Hirarki | 15 |
| 2.2.4. Struktur Jaringan | 17 |
| 2.2.5. Struktur Kombinasi | 18 |
| 2.3. Tahap Pengembangan Sistem Multimedia..... | 19 |
| 2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi Multimedia | 19 |
| 2.4. Sistem Perangkat Lunak Yang Digunakan | 22 |
| 2.4.1. Macromedia Flash 8 | 22 |
| 2.4.2. Adobe Photoshop CS..... | 24 |
| 2.4.3. Cool Edit Pro | 27 |
| BAB III. TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS | 29 |
| 3.1. Tinjauan Umum..... | 29 |
| 3.1.1. Profil Sekolah | 29 |

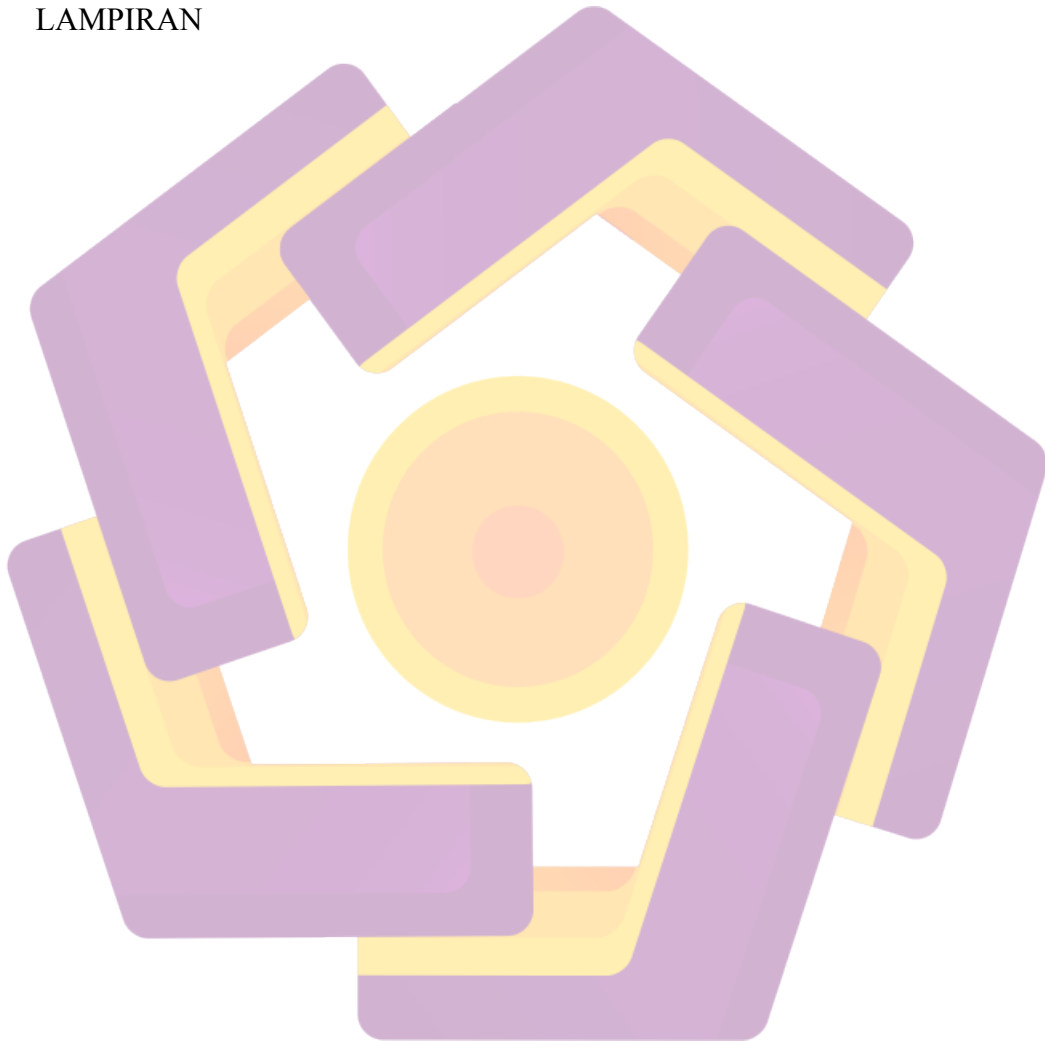
| | |
|---|----|
| 3.1.2. Struktur Organisasi TK | 29 |
| 3.1.3. Data Kepegawaian TK | 30 |
| 3.1.4. Struktur Oragnisasi TK | 30 |
| 3.1.5. Visi Dan Misi | 31 |
| 3.1.6. Kegiatan Unggulan..... | 31 |
| 3.1.7. Sarana Dan Prasarana..... | 32 |
| 3.1.8. Letak Sekolah..... | 33 |
| 3.1.9. Sumber Daya Manusia | 33 |
| 3.1.10. Prestasi Sekolah..... | 33 |
| 3.1.11. Kegiatan Ekstra | 34 |
| 3.1.12. Jadwal Kegiatan Belajar Mengajar..... | 34 |
| 3.2. Analisis Sistem..... | 34 |
| 3.2.1. Pendahuluan | 34 |
| 3.2.2. Analisis Kelemahan Sistem..... | 35 |
| 3.2.2.1. Mengidentifikasi Masalah..... | 35 |
| 3.2.2.2. Analisis Pieces..... | 36 |
| 3.2.3. Analisis Kebutuhan Sistem..... | 38 |
| 3.2.4. Analisis Faktor Kelayakan Sistem..... | 40 |
| 3.2.3. Analisis Biaya Manfaat | 42 |
| 1. Metode Payback Periode..... | 44 |
| 2. Metode Pengembalian Investasi (ROI) | 45 |
| 3. Metode Nilai Sekarang Bersih | 46 |
| 3.3. Analisis Sistem..... | 48 |

| | |
|---|-----------|
| 3.3.1. Perancangan Konsep | 48 |
| 3.3.2. Merancang Isi Multimedia | 49 |
| 3.3.3. Merancang Naskah | 50 |
| 3.3.4. Pembuatan Diagram Aplikasi..... | 52 |
| 3.3.5. Perancangan Grafik | 52 |
| BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN | 58 |
| 4.1. Memproduksi Sistem..... | 58 |
| 4.1.1. Mengolah Grafik Dengan Adobe Photoshop | 59 |
| 4.1.2. Mengolah Suara Dengan Cool Edit Pro | 62 |
| 4.1.3. Pembuatan Aplikasi Pada Macromedia Flash 8 | 64 |
| 4.1.4. Membuat Animasi | 68 |
| 4.1.5. Membuat Tombol | 69 |
| 4.1.6. Tahap Pengintegrasian..... | 71 |
| 4.1.7. Membuat Tampilan Full Screen | 72 |
| 4.1.8. Membuat File Windows Projector..... | 72 |
| 4.1.9. Proses Burning ke CD | 73 |
| 4.2. Pembahasan..... | 75 |
| 4.2.1. Pembahasan Interface..... | 75 |
| 4.2.2. Pengujian Sistem dan Pengujian Pemakai..... | 80 |
| 4.3. Menggunakan Sistem..... | 83 |
| 4.4. Pemeliharaan Sistem..... | 84 |

| | |
|---------------------|----|
| BAB V PENUTUP..... | 86 |
| A. Kesimpulan | 86 |
| B. Saran..... | 87 |

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Struktur Linier | 14 |
| Gambar 2.2 Struktur Menu | 15 |
| Gambar 2.3 Struktur Hierarki | 16 |
| Gambar 2.4 Struktur Jaringan | 17 |
| Gambar 2.5 Struktur Kombinasi | 18 |
| Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia | 19 |
| Gambar 2.7 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia | 20 |
| Gambar 2.8 Tampilan Macromedia Flash 8 | 24 |
| Gambar 2.9. Jendela Program Adobe Photoshop CS | 27 |
| Gambar 2.10. Tampilan Cool Edit Pro | 28 |
| Gambar 3.1. Struktur Organisasi | 29 |
| Gambar 3.1. Diagram Aplikasi | 52 |
| Gambar 3.2. Tampilan Intro | 53 |
| Gambar 3.3. Tampilan Menu Utama | 54 |
| Gambar 3.4. Menu Pengenalan Anggota Badan | 55 |
| Gambar 3.5. Menu Pengenalan Hewan | 55 |
| Gambar 3.6. Menu Buah-buahan | 56 |
| Gambar 3.7. Menu Latihan Soal | 56 |
| Gambar 3.8. Menu Penutup | 57 |
| Gambar 4.1. Diagram Alir Data Proses Produksi Sistem | 58 |
| Gambar 4.2. Tampilan Ukuran Layer Pada Photoshop | 60 |
| Gambar 4.3. Tampilan Elliptical Marquee Tool | 60 |

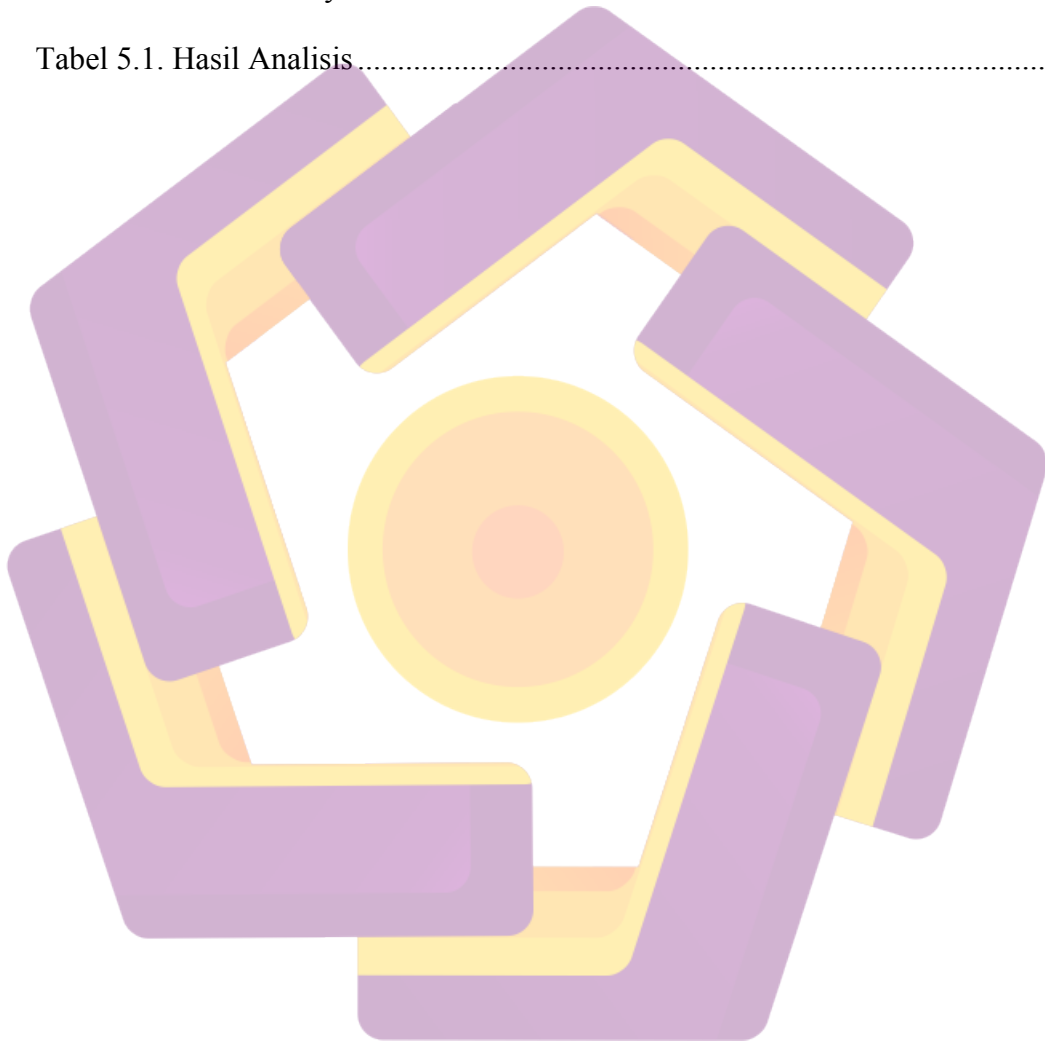
| | |
|--|----|
| Gambar 4.4. Hasil Pewarnaan Objek | 61 |
| Gambar 4.5. Tampilan Menyimpan Objek | 61 |
| Gambar 4.6. Dialog Box New Wave Form..... | 62 |
| Gambar 4.7. Tampilan Layer Cool Edit Pro | 63 |
| Gambar 4.8. Dialog Box Save Waveform As | 64 |
| Gambar 4.9. Tampilan Pembuka Flash | 65 |
| Gambar 4.10. Tampilan Time Line Flash | 65 |
| Gambar 4.11. Tampilan Insert Frame | 66 |
| Gambar 4.12. Tampilan Create Motion Tween | 66 |
| Gambar 4.13. Tampilan Hasil Animasi Teks | 67 |
| Gambar 4.14. Tampilan Menyimpan File | 67 |
| Gambar 4.15. Dialog Box Import to Library | 68 |
| Gambar 4.16. Tampilan Layer Macromedia Flash 8 | 69 |
| Gambar 4.17. Dialog Box Create New Symbol | 70 |
| Gambar 4.18. Tampilan Panel Action Button..... | 70 |
| Gambar 4.19. Tampilan Panel Action getURL..... | 71 |
| Gambar 4.20. Tampilan Publish Setting | 73 |
| Gambar 4.21. Tampilan Nero 6 | 74 |
| Gambar 4.22. Menu Disc Content..... | 74 |
| Gambar 4.23. Menu Final Burn Setting | 75 |
| Gambar 4.24. Tampilan Menu Utama | 76 |
| Gambar 4.24. Tampilan Menu Organ Tubuh | 77 |

| | |
|---|----|
| Gambar 4.25. Tampilan Menu Hewan..... | 78 |
| Gambar 4.26. Tampilan Menu Buah-buahan..... | 79 |
| Gambar 4.27. Tampilan Menu Kuis | 80 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 1.1. Rencana Kegiatan | 8 |
| Tabel 3.1. Data Kepegawaian | 30 |
| Tabel 3.2. Rincian Biaya - Manfaat | 43 |
| Tabel 5.1. Hasil Analisis | 86 |



INTISARI

Informasi tidak bisa lepas dari perkembangan teknologi dalam hal ini perkembangan dunia komputer yang membuat segalanya lebih dinamis dan efisien, komputer bidang multimedia sebagai pengolah data akan menjadikan sebuah sistem informasi dan komunikasi menjadi lebih menarik. Penggunaan bidang multimedia ini bisa berupa gambar, teks, video, ataupun audio tentunya ditambahi dengan animasi. Animasi yang nantinya akan membuat informasi tersebut jadi semakin hidup dan terkesan mempunyai elemen gerak.

Salah satunya yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan yaitu pemanfaatan multimedia sebagai media pembelajaran interaktif bahasa Inggris dimana dalam hal ini akan sangat membantu para anak didik dalam memahami pelajaran bahasa Inggris sejak dini dan membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggunakan aplikasi multimedia ini. Dengan begitu belajar bahasa Inggris yang pada awalnya terasa sulit akan menjadi sangat menyenangkan bagi mereka. Karena dalam pembelajaran interaktif bahasa Inggris ini menggunakan animasi gambar dan huruf yang mudah digunakan pada anak-anak usia bermain.

Aplikasi multimedia dalam bentuk CD interaktif dapat dijadikan sebagai media penyampaian informasi serta pelatihan bagi anak-anak usia dini mengenai materi yang dibahas dalam CD. Karena dalam pembelajaran interaktif bahasa Inggris ini menggunakan animasi gambar dan huruf yang mudah digunakan dan dimengerti pada anak-anak usia bermain. Diharapkan dengan adanya program pembelajaran interaktif bahasa Inggris, mampu mengubah pandangan mereka tentang mata pelajaran bahasa Inggris. Anak-anak diajak untuk bermain tapi sekaligus juga belajar. Maka judul dari skripsi ini adalah "Pembelajaran Interaktif Bahasa Inggris Untuk TK Islam Baiturrahman".

Maksud dan tujuan pembuatan skripsi ini adalah membantu para anak didik dalam memahami pelajaran bahasa Inggris sejak dini, membantu pengajar dalam menyampaikan materi dengan menggunakan aplikasi multimedia ini,

Metode penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan perancangan CD pembelajaran interaktif ini adalah metode Studi Literatur, Metode Wawancara (Interview) dan Metode Pengamatan. Adapun Software yang digunakan dalam pembuatan Aplikasi ini yaitu Adobe Photoshop, Adobe Audition, Macromedia Flash, Corel Draw dimana software ini cara pengoperasiannya cukup mudah.

Kata Kunci : Informasi, Perkembangan, Komunikasi, Animasi, Multimedia, Aplikasi, Bahasa Inggris, Media, Pembelajaran, Taman Kanak-kanak.

ABSTRACT

Information can not be separated from technological developments in this regard the development of the computer world that make everything more dynamic and efficient, computer multimedia fields as data processing will become an information and communication systems become more attractive. Use of this multimedia field can be images, text, video, or audio course, added to the animation. Animation that will make such information became more alive and have an element of motion impressed.

One of them is needed in education was the use of interactive multimedia as a medium of learning the English language which in this case will greatly assist students in understanding the English language lessons from an early age and assist teachers in presenting the material using multimedia applications. So learning English was difficult at first will be very enjoyable for them. Because in this interactive learning English using animated images and fonts are easy to use in children ages play.

Multimedia applications in the form of an interactive CD can be used as a medium to deliver information and training for children with early age about the subject matter in an interactive learning CD Because in the English language is using animated images and fonts are easy to use and understandable to children ages play. It is expected that interactive learning course English, able to change their views about the subjects of English. Children are invited to play but at the same time learning. So the title of this essay is "Interactive Learning English For Kindergarten BaiturrahmanIslam.

The aims and purposes of this thesis is to assist students in understanding the English language lessons from an early age, assisting teachers in delivering the material by using this multimedia application, The research method used in the design implementation of this interactive CD learning is the method of Literature, Method Interview (Interview) and Method of Observation. The software used in the manufacture of these applications is Adobe Photoshop, Adobe Audition, Macromedia Flash, Corel Draw where this software is fairly easy way to operate.

Key Word : Information, Development, Communication, Animation, Multimedia, Application, English, Media, Learning, Kindergarten.