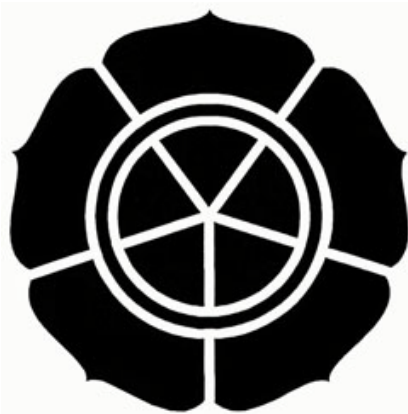


**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**SESUAI RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN UNTUK KELAS 1**  
**SDN BANTUL MANUNGGAL**

**SKRIPSI**



disusun oleh  
**Laelatun Fitria**  
**07.11.1698**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**AMIKOM**  
**YOGYAKARTA**  
**2011**

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF**  
**SESUAI RENCANA PROGRAM PEMBELAJARAN UNTUK KELAS 1**  
**SDN BANTUL MANUNGGAL**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1  
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh  
**Laelatun Fitria**  
**07.11.1698**

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA**  
**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**  
**AMIKOM**  
**YOGYAKARTA**  
**2011**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**Media Pembelajaran Interaktif  
Sesuai Rencana Program Pembelajaran Untuk Kelas 1  
SDN Bantul Manunggal**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Laelatun Fitria**

**07.11.1698**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 23 November 2010

**Dosen Pembimbing,**



**Armadyah Amborowati, S.Kom, M.Eng.**

**NIK. 190309063**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**Media Pembelajaran Interaktif  
Sesuai Rencana Program Pembelajaran Untuk Kelas 1  
SDN Bantul Manunggal  
yang dipersiapkan dan disusun oleh**

**Laelatun Fitria**

**07.11.1698**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 26 Mei 2011

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Drs. Bambang Sudaryatno, MM.**  
**NIK. 190302029**



**Emha Taufiq Luthfi, ST., M.Kom.**  
**NIK. 190302125**



**Krisnawati, S.Si., MT.**  
**NIK. 190302038**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 26 Mei 2011

**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, Mei 2011

Laelatun Fitria

07.11.16898

## HALAMAN PERSEMBAHAN

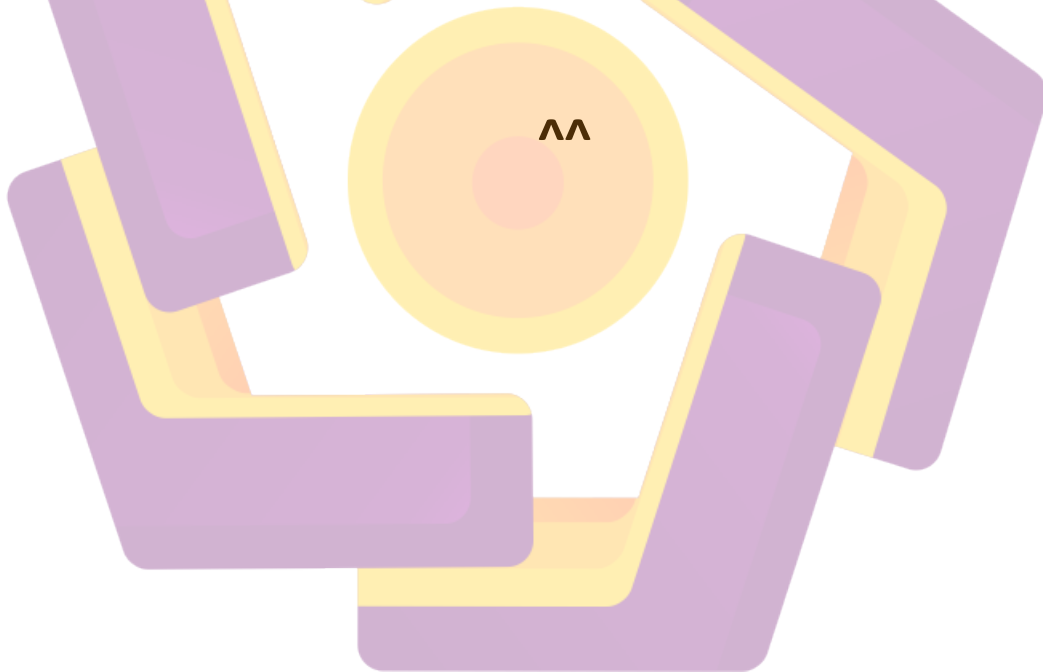
Ku persembahkan untuk orang tua ku tercinta **Bu'e Pa'e**  
"Terima kasih atas kerja keras, kesabaran, kasih sayang dan doa yang tak pernah putus"

Terima kasih untuk kakak ku "**Mba Evi Mba Iche**" yang dah sabar dengerin curhatan ku. Untuk kedua kakak ipar dan ponakan tersayang YULam.

아버지, 어머니, 누나 >.< 난 정말사랑해

**Michie Neil Bona & Nao** yang selalu menemani 고마워 ^^

**Para Pecinta kuliner** yang dah nemenin makan, wisata bareng2 ... ^^  
Terima kasih untuk keluarga besar **SITIE 07** dan Warga **Gorong** terutama **Kos Biru** yang sudah jadi keluarga, saudara dan Teman.



**HALAMAN MOTTO**

**Berusaha dan berdo'a**

**^^ keep fighting !!!**



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT yang senantiasa mencurahkan rahmat dan inayah kepada setiap hamba-Nya dan tak lupa kami ucapkan sholawat salam kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah menunjukkan kepada kita sebuah jalan kebenaran yang haqiqi bagi umatnya.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata I Jurusan Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya Skripsi berjudul *Media Pembelajaran Interaktif sesuai Rencana Program Pembelajaran untuk Kelas 1 SDN Bantul Manunggal* mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto,MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Kepala Sekolah dan Ibu wali kelas 1 SDN 1 Bantul Manunggal atas kerja sama dan dukungannya.
4. Keluarga yang telah memberikan doa , semangat dan dukungan baik material maupun non material.



5. Rekan-rekan SITIE 07.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa kami sebutkan satu demi satu.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu segala saran dan kritik dari pembaca sangat kami harapkan agar menjadikan lebih baik di waktu yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi pihak terkait serta kalangan umum dan khususnya bagi penyusun sendiri.

Yogyakarta, Mei 2011

Penyusun

## DAFTAR ISI

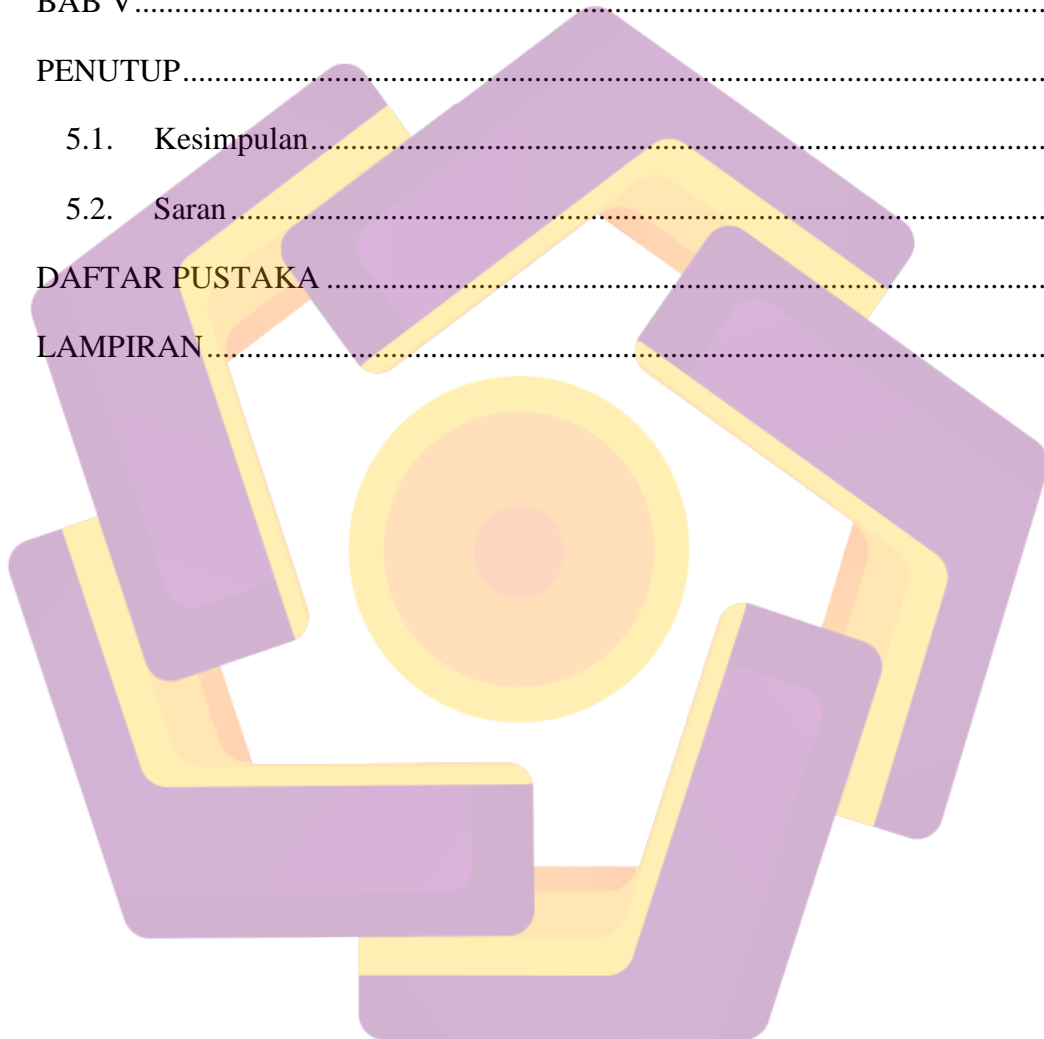
COVER HALAMAN.....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI.....	xix
<i>ABSTRACT</i> .....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metodologi Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II.....	6
LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Teori Multimedia.....	6
2.1.1 Definisi Multimedia .....	6
2.2 Objek-Objek Multimedia .....	7
2.2.1 Teks.....	7
2.2.2 Gambar (Image) .....	8
2.2.3 Audio.....	9
2.2.4 Video.....	10
2.2.5 Animasi .....	10
2.2.6 Interaktif.....	11
2.3 Pengertian Media Pembelajaran .....	11
2.4 Definisi Belajar.....	12
2.4.1 Pembelajaran Tematik.....	12
2.5 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	14
2.5.1 Struktur Linear .....	14
2.5.2 Struktur Hierarki .....	15
2.5.3 Struktur Piramida .....	15
2.5.4 Struktur Polar .....	16
2.6 Perkembangan Sistem Multimedia.....	17
2.6.1 Siklus Hidup pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia.....	17
2.6.2 Mengidentifikasi Masalah.....	18
2.6.3 Merancang Konsep.....	18
2.6.4 Merancang Isi.....	18
2.6.5 Merancang Naskah.....	18

2.6.6	Merancang Grafik .....	18
2.6.7	Memproduksi Sistem .....	19
2.6.8	Pemeliharaan Sistem .....	19
2.7	Perangkat Lunak .....	19
2.7.1	Macromedia Director .....	19
2.7.2	Adobe Photoshop CS3 .....	21
2.7.3	Adobe Audition 1.0 .....	23
BAB III .....		25
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		25
3.1	Tinjauan Umum Objek .....	25
3.1.1	Latar Belakang RPP KTSP .....	25
3.1.2	Tujuan Pengembangan .....	27
3.2	Analisis Sistem .....	29
3.2.1	Idefinisikan Masalah .....	29
3.2.2	Analisis PIECES .....	30
3.2.2.1.1	Kinerja ( <i>Performance</i> ) .....	30
3.2.2.1.2	Informasi ( <i>Information</i> ) .....	32
3.2.2.1.3	Ekonomi ( <i>Economic</i> ) .....	33
3.2.2.1.4	Kendali ( <i>Control</i> ) .....	35
3.2.2.1.5	Efisiensi ( <i>Efficiency</i> ) .....	35
3.2.2.1.6	Pelayanan ( <i>Service</i> ) .....	36
3.2.3	Studi Kelayakan .....	37
3.2.3.1.1	Faktor Teknis .....	37
3.2.3.1.2	Faktor Kelayakan Operasional .....	37
3.2.4	Sistem Analisis .....	38

3.2.4.1.1	Aspek Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	38
3.2.4.1.2	Aspek Kebutuhan <i>Software</i> .....	39
3.2.4.1.3	Aspek Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	39
3.2.5	Analisis Biaya dan Manfaat .....	39
3.2.6	Perhitungan Biaya dan Manfaat .....	40
3.2.7	Metode Penghitungan Biaya dan Manfaat .....	41
3.3	Perancangan Konsep .....	43
3.4	Perancangan isi.....	44
3.5	Perancangan Naskah.....	46
3.6	Perancangan Grafik .....	58
BAB IV .....		65
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		65
4.1.	Memproduksi Sistem.....	65
4.1.1.	Mengedit gambar dengan Adobe Photoshop .....	65
4.1.2.	Merekam dan Mengedit Suara dengan Adobe Audition.....	68
4.1.4.	Menghubungkan Antar halaman .....	73
4.1.5.	Membuat Navigasi Tombol dan Memnasukkan Script Lingo .....	74
4.1.6.	Membuat Animasi.....	77
4.1.7.	Menambahkan Video dengan Xtras .....	81
4.1.8.	Membuat Fila *.EXE .....	82
4.2.	Tampilan Aplikasi .....	83
4.2.1.	Menu Awal.....	83
4.2.2.	Menu Utama.....	84
4.2.3.	Menu Daftar Pelajaran .....	85
4.2.4.	Menu PR .....	85

4.2.5. Menu Daftar Isi .....	86
4.2.6. Penutup.....	90
4.3. Implementasi Sistem .....	91
4.4. Memelihara Sistem.....	93
BAB V.....	94
PENUTUP.....	94
5.1. Kesimpulan.....	94
5.2. Saran.....	95
DAFTAR PUSTAKA .....	96
LAMPIRAN.....	97



## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Kinerja.....	30
Tabel 3.2. Informasi .....	32
Tabel 3.3. Ekonomi .....	34
Tabel 3.4. Kendali .....	35
Tabel 3.5. Efisiensi.....	36
Tabel 3.6. Pelayanan .....	36
Tabel 3.7. Kebutuhan <i>Hardware</i> .....	38
Tabel 3.8. Kebutuhan <i>Software</i> .....	39
Tabel 3.9. Biaya dan Manfaat .....	40
Tabel 3.10. Hasil Analisis .....	43
Tabel 3.11. Keterangan Struktur .....	45
Tabel 3.12. Keterangan perancangan naskah.....	47
Tabel 4.3. Hasil kuisisioner .....	92

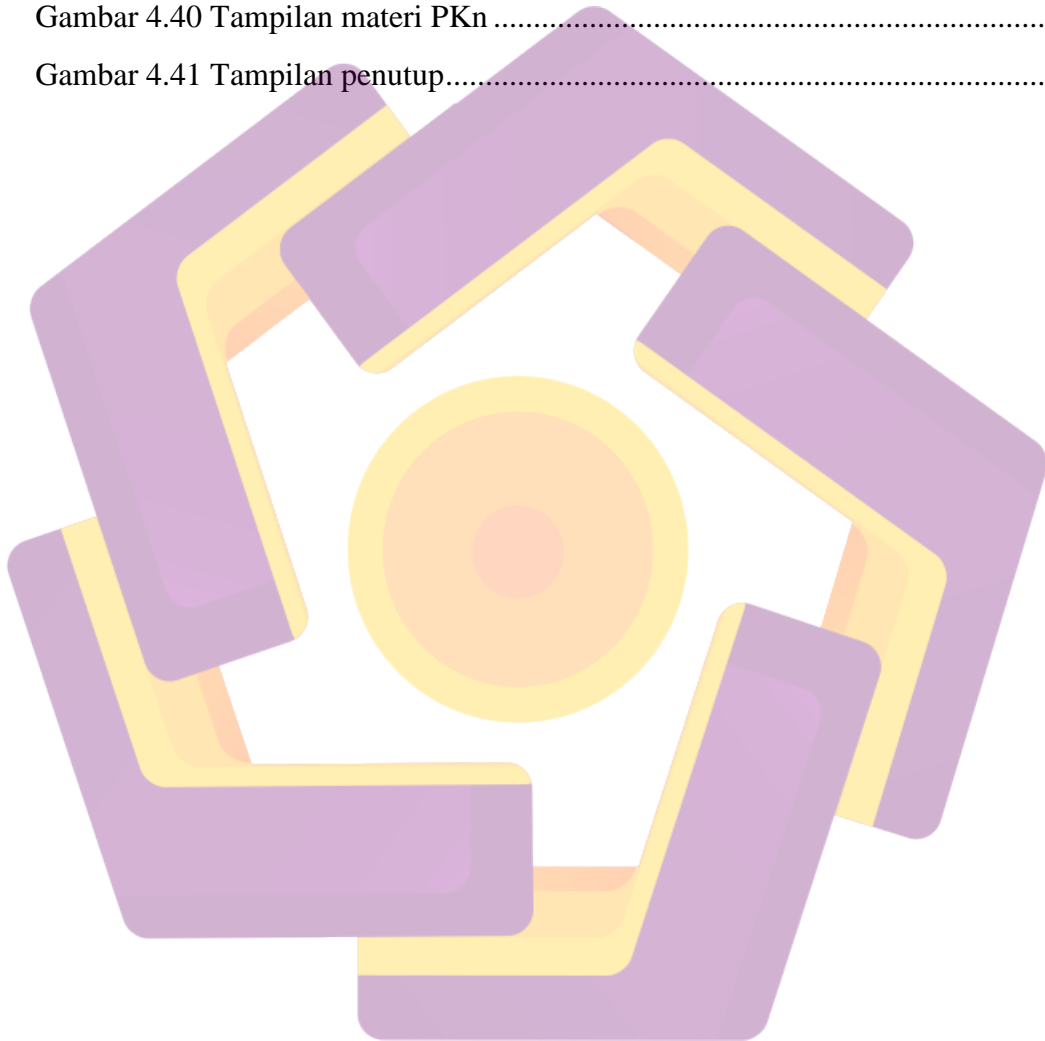
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Gambar Raster (Bitmap) .....	9
Gambar 2.2. Grafik Vector.....	9
Gambar 2.3. Struktur Linear .....	15
Gambar 2.4. Struktur Hierarki .....	15
Gambar 2.5. Struktur Piramida .....	16
Gambar 2.6. Struktur Polar .....	16
Gambar 2.7. Rincian siklus pengembangan aplikasi Multimedia oleh Raymond Mc Leod .....	17
Gambar 2.8. Tampilan Macromedia Director MX.....	20
Gambar 2.9. Tampilan Photoshop.....	22
Gambar 2.10. Tampilan Toolbox Photoshop .....	23
Gambar 2.11. Tampilan Adobe Audition.....	24
Gambar 3.1 Struktur hierarki .....	45
Gambar 3.3 Tampilan Intro.....	58
Gambar 3.4 Menu Utama.....	59
Gambar 3.5 Daftar Materi Pelajaran .....	59
Gambar 3.6 Tampilan Materi Pembelajaran .....	60
Gambar 3.7 Menu Latihan Soal .....	61
Gambar 3. 8 Menu Tambah soal.....	62
Gambar 3.9 Menu Edit Soal.....	63
Gambar 3.10 Tampilan Latihan Soal .....	64
Gambar 4.1 Buat baru .....	66
Gambar 4.2 Pengaturan.....	66
Gambar 4.3 Edit background .....	66
Gambar 4.4 Tampilan background.....	67
Gambar 4.5 Edit tombol.....	67



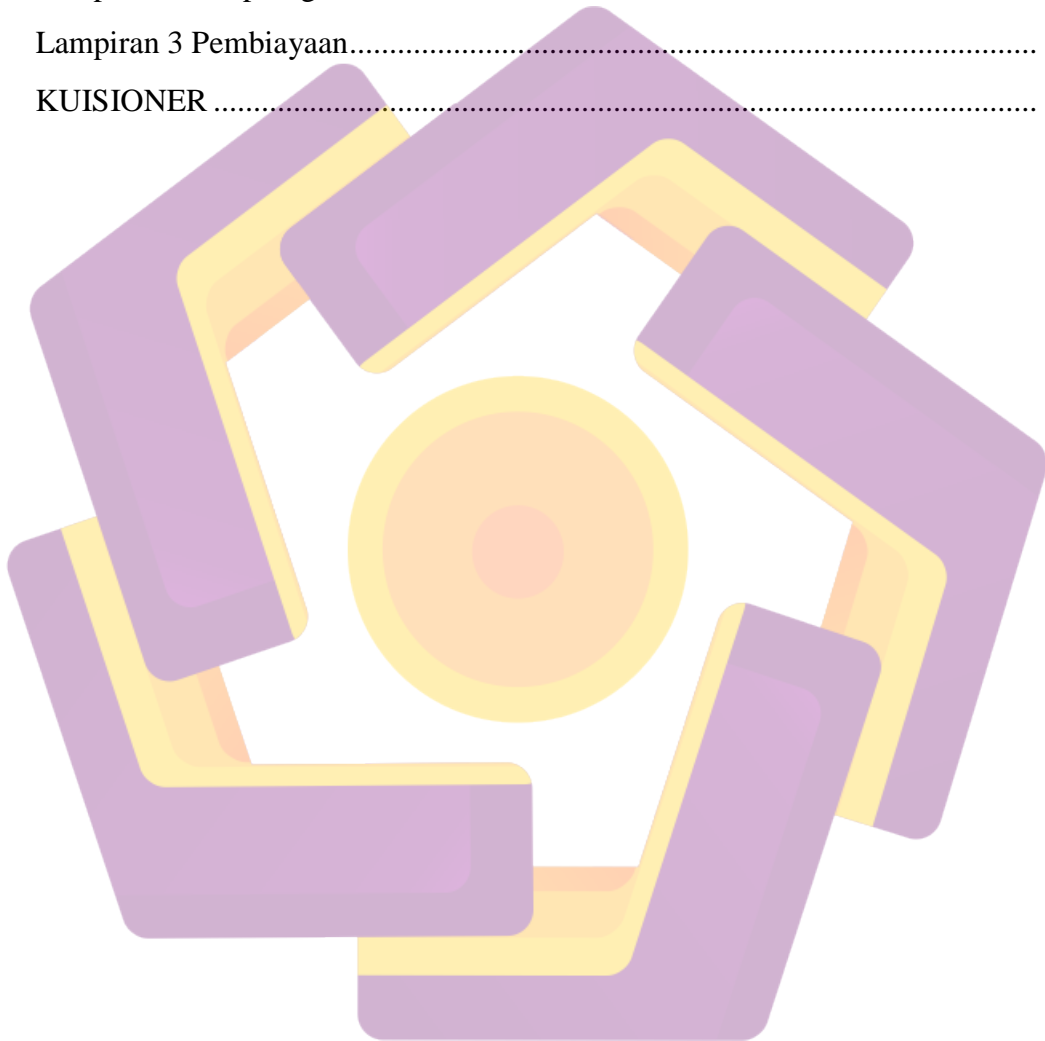
Gambar 4.6 Tombol .....	68
Gambar 4.7 Tombol menu .....	68
Gambar 4.8 Langkah file new .....	69
Gambar 4.9 New .....	69
Gambar 4.10 Noise reduction .....	70
Gambar 4.11 Editing noise.....	70
Gambar 4.12 New movie .....	71
Gambar 4.13 Import file.....	71
Gambar 4.14 Standart import.....	72
Gambar 4.15 Link to external file.....	72
Gambar 4.16 Drag background.....	73
Gambar 4.17 Animasi tweening 1.....	78
Gambar 4.18 Animasi tweening 2.....	78
Gambar 4.19 Animasi tweening 3.....	79
Gambar 4.20 Animasi keyframe .....	79
Gambar 4.21 Animasi keyframe .....	80
Gambar 4.22 Animasi keyframe .....	80
Gambar 4.23 Animasi keyframe .....	81
Gambar 4.24 Directmediaxtras .....	81
Gambar 4.25 Browse video.....	82
Gambar 4.26 Publish setting .....	83
Gambar 4.27 Publish setting projector.....	83
Gambar 4.28 Menu awal.....	84
Gambar 4.29 Menu utama.....	84
Gambar 4.30 Daftar pelajaran.....	85
Gambar 4.31 Pekerjaan rumah.....	85
Gambar 4.32 Buat soal.....	86
Gambar 4.33 Tampil soal.....	86
Gambar 4.34 Daftar isi.....	87

Gambar 4.35 Tampilan materi bahasa inggris .....	87
Gambar 4.36 Tampilan materi bahasa video.....	88
Gambar 4.37 Tampilan materi IPA.....	88
Gambar 4.38 Tampilan materi IPS.....	89
Gambar 4.39 Tampilan materi Matematika .....	89
Gambar 4.40 Tampilan materi PKn .....	90
Gambar 4.41 Tampilan penutup.....	90



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Scrip lingo Database .....	97
Lampiran 2 Scrip lingo FileIO .....	101
Lampiran 3 Pembiayaan.....	103
KUISIONER .....	106



## INTISARI

Media pembelajaran interaktif (MPI) merupakan salah satu alat bantu untuk menciptakan pembelajaran yang lebih variatif. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia intraktif berkembang atas dasar pembelajaran konvensional yang tidak bisa memenuhi kebutuhan peserta didik yang ingin belajar sekaligus mengenal teknologi.

Dengan memanfaatkan teknologi sekarang akan sangat lebih mudah seseorang pengajar untuk menyampaikan informasinya atau materi ajar kepada siswa. Dimana pendidikan memanfaatkan perkembangan teknologi tersebut dengan efektif.

Kesulitan yang umumnya ditemui adalah minimnya ketrampilan guru dalam menggunakan software aplikasi maupun pemrograman, namun hal itu dapat diatasi dengan menggunakan beberapa software yang menciptakan kemudahan bagi penggunaannya tanpa memerlukan ketrampilan komputer yang tinggi. Macromedia Director merupakan salah satu perangkat lunak yang dapat digunakan dalam pembuatan Media pembelajaran interaktif (MPI). Dengan software ini media pembelajaran interaktif akan tersimpan atau terpublish dengan format .exe yang dapat digunakan dengan mudah.

**Kata Kunci :** Media pembelajaran interaktif, Multimedia interaktif

## **ABSTRACT**

*Interactive learning media is one tool to create a more varied learning. Learning with multimedia using interactive developed on the basis of conventional learning that can not meet the needs of the students who want to learn and know the technology.*

*By utilizing today's technology would be very much easier one teacher to convey information or teaching materials to students. Where education is to utilize effective technological development.*

*Difficulties are commonly encountered is the lack of teacher skills in using software applications and programming, but it can be overcome by using some software that creates convenience to users without requiring high computer skills. Macromedia Director is a software that can be used in making interactive learning media (MPI). With this software interactive instructional media will be stored or publish with the format. exe that can be used easily.*

**Keywords :** *Interactive learning media, Multimedia interactive*

