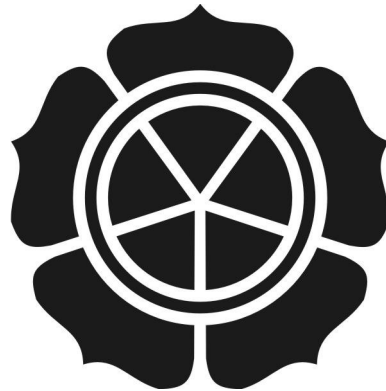


**MEDIA BANTU PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN WARNA,
PUZZLE, MENGHITUNG, ALFABET DAN PENGENALAN SUARA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA PAUD AL-HIDAYAH
DESA LEGETAN BENER PURWOREJO**

SKRIPSI



disusun oleh

Agus Suryadi

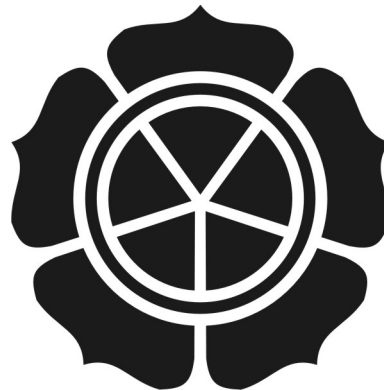
11.21.0635

**JURUSAN S1 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

**MEDIA BANTU PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN WARNA,
PUZZLE, MENGHITUNG, ALFABET DAN PENGENALAN SUARA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA PAUD AL-HIDAYAH
DESA LEGETAN BENER PURWOREJO**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Agus Suryadi

11.21.0635

**JURUSAN S1 TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA BANTU PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN WARNA,
PUZZLE, MENGHITUNG, ALFABET DAN PENGENALAN SUARA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA PAUD AL-HIDAYAH
DESA LEGETAN BENER PURWOREJO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Suryadi

11.21.0635

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 9 Mei 2012

Dosen Pembimbing


Haniff Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA BANTU PEMBELAJARAN TENTANG PENGENALAN WARNA,
PUZZLE, MENGHITUNG, ALFABET DAN PENGENALAN SUARA
MENGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 PADA PAUD AL-HIDAYAH
DESA LEGETAN BENER PURWOREJO**

telah dipersiapkan dan disusun oleh

Agus Suryadi

11.21.06.35

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Februari 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Emha Taufiq Luthfi, ST., M.Kom

NIK. 190302125

Hanif Al Fatta, M.Kom

NIK. 190302096

Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 22 Februari 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



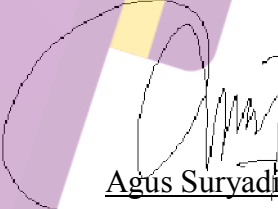
Prof. Dr. M. Suyanto, M. M

NIK. 190302001

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 16 Februari 2013



Agus Suryadi

NIM 11.21.0635

MOTTO

Berkarya dalam hal yang positif dan berguna adalah dambaan setiap manusia, maka tiada masa tanpa berkarya.

Jangan pernah mengatakan tidak bisa bila kita tidak mencobanya, karna didunia ini semua bisa dilakukan asal kita berusaha dengan berpegang teguh pada pendirian dan do'a.

自分を信じればきっと夢はかなうんだから。

夢が叶うまで絶対に諦めない。

巣間を楽しんでいる。

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk.

- Allah SWT Sang penguasa alam.
- Nabi Muhammad SAW yang selalu saya dambakan dan saya ikuti ajarannya.
- Bunda yang telah melahirkan saya dan merawat saya semoga sehat selalu.
- Ayahanda yang selalu memberi motivasi semoga sehat selalu.
- Teman-teman yang telah banyak membantu saya hingga saat ini, saya tidak tahu apa yang harus saya lakukan untuk berterima kasih kepada kalian.
- Primadaya yang telah meminjamkan printer kepada saya terimakasih.
- Member forum aif yang selaku forum yang memberi saya keceriaan dalam kepeningan.
- Kampus terpadu STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah menuntun saya hingga saya dapat mengerti akan ilmu tentang IT.
- Takahashi Minami, Furukawa Airi, Suga Nanako dan Ego Yuna yang selalu memberikan warna dalam penyusunan skripsi.
- AKB48 dan SKE48 yang menemani hari – hari saya dengan lagu – lagu semangatnya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Allhamdulillah laporan skripsi “ Media Bantu Pembelajaran Tentang Pengenalan Warna, Puzzle, Menghitung, Alfabet dan Pengenalan Suara Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada PAUD Al-Hidayah Desa Legetan Bener Purworejo” ini dapat kami selesaikan. Dorongan dari orang tua yang begitu besar membuat semangat kami dalam menyelesaikan laporan tugas akhir kami. Tidak lupa kami mengucapkan terima kasih kepada Bp. Hanif Al Fatta, M.Kom selaku dosen pembimbing kami dan Prof. Dr. Muhammad Suyanto, MM. selaku ketua STIMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah mendidik selama kami masih menjadi mahasiswa di kampus terpadu STIMIK “AMIKOM” Yogyakarta, sehingga kami tahu akan ilmu tentang teknologi komunikasi khususnya informatika.

Pembuatan Media Bantu Pembelajaran Tentang Pengenalan Warna, Puzzle, Menghitung, Alfabet dan Pengenalan Suara Menggunakan Adobe Flash CS3 Pada PAUD Al-Hidayah Desa Legetan Bener Purworejo ini diharapkan dapat memberikan gambaran bagi para mahasiswa yang akan menempuh skripsi, bahwa media informasi tidak hanya untuk kalangan dewasa melainkan juga untuk anak – anak usia dini.

Ahir kata dari kami, mudah-mudahan laporan skripsi ini menjadi acuan bagi mahasiswa lain yang akan menempuh skripsi.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Persetujuan.....	ii
Halaman Pengesahan	iii
Motto.....	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	viii
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii
Intisari.....	xvi
<i>Abstrak</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Sejarah Multimedia	6
2.2 Pengertian Multimedia	7
2.3 Objek-objek Multimedia.....	8

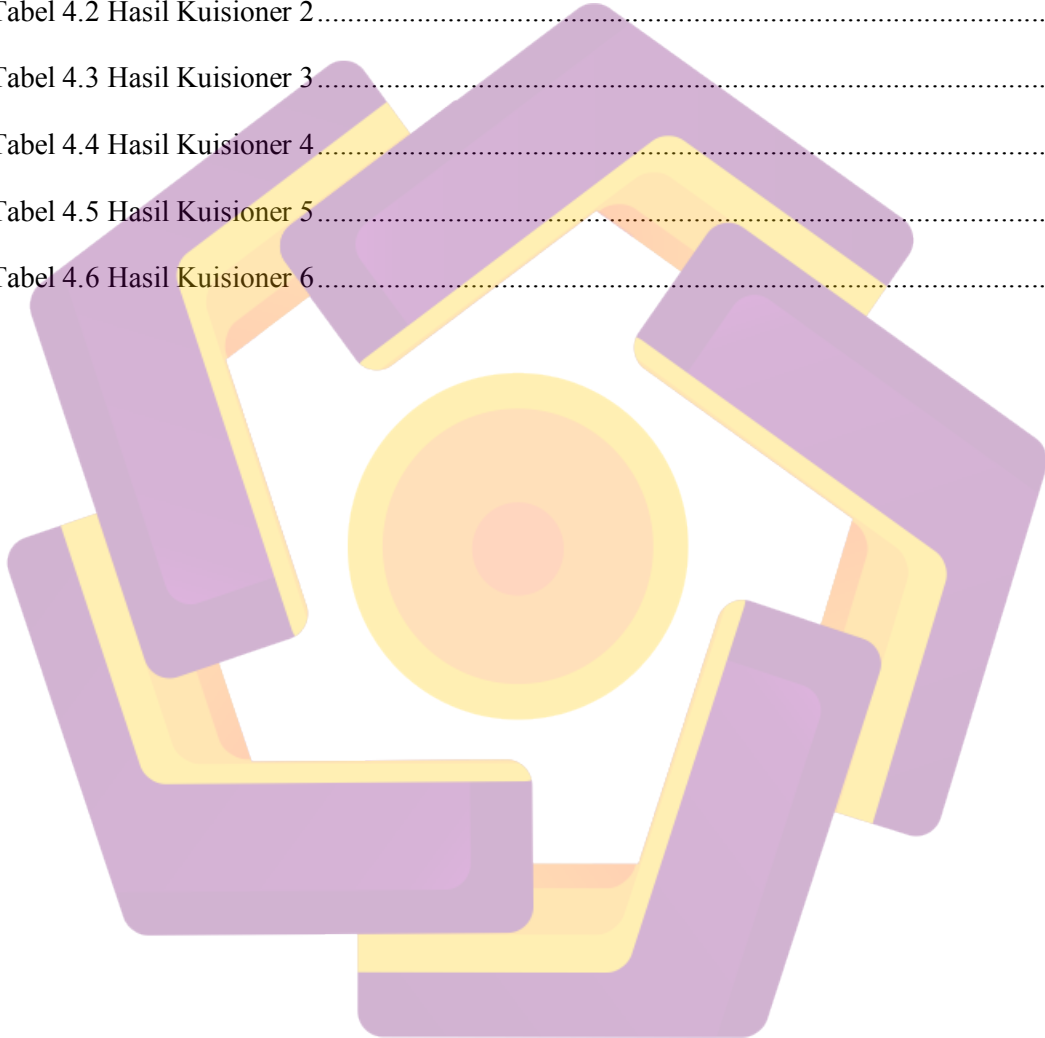
2.3.1	Text	8
2.3.2	Grafik	8
2.3.3	Suara.....	9
2.3.4	Animasi	9
2.3.5	Video	9
2.4	Media Informasi	9
2.4.1	Definisi Media Informasi.....	10
2.4.2	Jenis-jenis Media Informasi.....	10
2.5	Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia.....	11
2.6	Langkah-langkah Dalam Pengembangan Sistem Multimedia.....	16
2.7	Pengertian Media Pembelajaran.....	19
2.8	Macam – macam Media Pembelajaran.....	20
2.9	Perangkat Lunak (Software) Multimedia	21
2.9.1	Adobe Photoshop	21
2.9.2	Keunggulan Adobe Photoshop.....	21
2.9.3	Kekurangan Adobe Photoshop.....	22
2.10	Tool Pada Adobe Photoshop.....	22
2.10.1	File Ekstensi Image Adobe Photoshop.....	24
2.11	Adobe Flash CS3.....	26
2.11.1	Kelebihan Adobe Flash CS3.....	26
2.11.2	Kekurangan Adobe Flash CS3.....	26
2.12	Tool Pada Adobe Flash CS3	27
2.13	Actionscript 2.0.....	27
2.13.1	Actionscript Pada Frame.....	28
2.13.2	Actionscript Pada MovieClip.....	28

2.13.3	Actionscript Pada Button.....	28
2.14	Animasi.....	28
2.15	Metode Animasi.....	29
2.16	Adobe Soundbooth CS3.....	30
2.16.1	Keunggulan Adobe Soundbooth CS3.....	30
2.16.2	Kekurangan Adobe Soundbooth CS3.....	30
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....		31
3.1	Tinjauan Umum.....	31
3.1.1	Sejarah Dan Tujuan.....	31
3.1.2	Visi Dan Misi.....	32
3.1.3	Struktur Organisasi Paud Al-Hidayah.....	33
3.2	Analisis Sistem.....	34
3.2.1	Identifikasi Masalah.....	34
3.2.2	Pengkajian Sistem Lama.....	34
3.2.3	Analisis PIECES.....	34
3.3	Analisis Kebutuhan Sistem.....	36
3.3.1	Kebutuhan Fungsional (<i>Functional Requirment</i>).....	36
3.3.2	Kebutuhan Non Fungsional (<i>Non Functional Requirements</i>).....	37
3.4	Analisis Kelayakan.....	39
3.4.1	Kelayakan Teknis.....	39
3.4.2	Kelayakan Operasional.....	40
3.5	Perancangan Sistem.....	40
3.5.1	Merancang Konsep.....	40
3.5.2	Merancang Isi.....	41
3.5.3	Merancang Naskah.....	41

3.5.4	Merancang Grafik	43
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		52
4.1	Pembahasan Program	52
4.1.1	Membuat Background	52
4.1.2	Membuat Button	53
4.2	Pembuatan Aplikasi	54
4.2.1	Membuat File Baru	54
4.2.2	Melakukan Import File	55
4.2.3	Membuat Halaman Utama Aplikasi	55
4.2.4	Membuat Halaman Pembelajaran	57
4.2.5	Memasukkan Script	61
4.2.6	Editing Sound dan Memasukkan Sound ke Aplikasi	66
4.2.7	Compile File	70
4.3	Implementasi Tampilan Program	71
4.3.1	Penggunaan Program	84
4.4	Pemeliharaan Sistem	84
4.5	Pengujian Sistem	84
BAB V PENUTUP.....		88
5.1	Kesimpulan	88
5.2	Saran	88
DAFTAR PUSTAKA		90

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	38
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	39
Tabel 4.1 Hasil Kuisisioner 1	85
Tabel 4.2 Hasil Kuisisioner 2	85
Tabel 4.3 Hasil Kuisisioner 3	86
Tabel 4.4 Hasil Kuisisioner 4	86
Tabel 4.5 Hasil Kuisisioner 5	87
Tabel 4.6 Hasil Kuisisioner 6	87



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	12
Gambar 2.2 Struktur Menu	13
Gambar 2.3 Struktur Linier	14
Gambar 2.4 Struktur Jaringan.....	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi.....	15
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
Gambar 3.1 Susunan pengurus Paud Al-Hidayah.....	32
Gambar 3.2 Struktur Organisasi Paud Al-Hidayah.....	33
Gambar 3.2 Struktur Multimedia.....	42
Gambar 3.3 Tampilan Halaman Menu Utama.....	44
Gambar 3.4 Tampilan Menu Utama ketika kursor diarahkan ke Icon.....	44
Gambar 3.5 Tampilan Halaman Judul Materi	45
Gambar 3.6 Tampilan Pengenalan Warna Balon.....	46
Gambar 3.7 Tampilan Pengenalan Warna Buah.....	46
Gambar 3. 8 Tampilan Pengenalan Warna Bentuk Dasar.....	47
Gambar 3.9 Tampilan Pilihan Halaman Menu Alfabet.....	47
Gambar 3.10 Tampilan Materi Alfabet.....	48
Gambar 3.11 Tampilan Berhitung	48
Gambar 3.12 Tampilan Utama Pengenalan Suara	49
Gambar 3.13 Tampilan ketika button cek diklik.....	50
Gambar 3.14 Tampilan Halaman Bermain Puzzle.....	51
Gambar 3.15 Tampilan ketika Keluar Aplikasi	51
Gambar 4.1 Pembuatan Desain Background Aplikasi	52
Gambar 4.2 Pembuatan Button pada Halaman Utama Aplikasi.....	53

Gambar 4.3 Pembuatan Button Home, Previews dan Next.....	54
Gambar 4.4 Tahapan Inport File kedalam Library.....	55
Gambar 4.5 Membuat Tampilan Utama Aplikasi.....	56
Gambar 4.6 Melakukan Convert File Button.....	56
Gambar 4.7 Halaman Lembar Pembelajaran Pada Frame Pertama	57
Gambar 4.8 Halaman Lembar Pembelajaran Pengenalan Warna pada Frame kedua	58
Gambar 4.9 Halaman Lembar Pembelajaran Alfabet	59
Gambar 4.10 Halaman Lembar Pembelajaran Berhitung.....	59
Gambar 4.11 Halaman Lembar Pembelajaran Suara	60
Gambar 4.12 Halaman Lembar Permainan Puzzle	61
Gambar 4.13 Script Icon Menu Utama	61
Gambar 4.14 Action Script untuk menampilkan Icon Text.....	62
Gambar 4.15 Action Script pada Button Menu Utama	62
Gambar 4.16 Action Script Pada Button Menu Halaman.....	63
Gambar 4.17 Action Script drag and drop Pada Game Puzzle	63
Gambar 4.18 Impot File untuk di Edit	66
Gambar 4.19 Tahapan Capture Noise pada Sound	67
Gambar 4.20 Proses Penyimpanan File Editing.....	67
Gambar 4.21 Membuka File Flash Document.....	68
Gambar 4.22 Import File Sound	69
Gambar 4.23 Pemberian Narasi Backsound	69
Gambar 4.24 Tampilan Layer Aktif Pada Button	70
Gambar 4.25 Proses Compile File ke Format Exe.....	71
Gambar 4.26 Tampilan Utama Aplikasi Media Bantu Pembelajaran	72
Gambar 4.27 Tampilan Ketika Kursor Mouse Mengarah ke Icon Button.....	72
Gambar 4.28 Tampilah Halaman Judul Mengenal Warna	73

Gambar 4.29 Tampilan Halaman Judul Belajar Alfabet	73
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Judul Belajar Berhitung	74
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Judul Mengenal Suara.....	74
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Judul Bermain Puzzle	75
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Pembelajaran Pertama Mengenal Warna	76
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Pembelajaran ke Dua Mengenal Warna.....	76
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Pembelajaran ke Tiga Mengenal Warna	77
Gambar 4.36 Halaman Menu Pilihan Pada Pembelajaran Alfabet	78
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Pembelajaran Huruf Kapital.....	78
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Pembelajaran Huruf Biasa atau Kecil	79
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Pertama Belajar Berhitung dari satu sampai lima.....	80
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Pertama Belajar Berhitung dari enam sampai sepuluh.....	80
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Mengenal Suara Sebelum Cek Hasil.....	81
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Mengenal Suara Sesudah Cek Hasil	82
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Pertama Bermain Puzzle	82
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Kedua Bermain Puzzle.....	83
Gambar 4.44 Tampilan pemberitahuan pada saat akan keluar	83

INTISARI

Berkembangnya era digital ini membuat media pembelajaran menjadi moderen, baik di dalam perguruan tinggi, sekolah, maupun taman kanak-kanak. Perkembangan media pembelajaran yang semakin maju dari segi tampilan dan kemudahan dalam penggunaan memacu saya untuk membuat media bantu pembelajaran untuk PAUD Al-Hidayah di desa Legetan Bener Purworejo.

Media bantu pembelajaran tentang pengenalan warna, puzzle, menghitung, alfabet dan pengenalan suara menggunakan Adobe Flash CS3 pada PAUD Al-Hidayah desa legetan bener purworejo ini adalah sebuah aplikasi bantu dalam pembelajaran sehingga memudahkan seorang guru dalam menyalurkan ilmu kepada anak-anak. Dipilihnya tema media bantu pembelajaran ini karena adanya semangat anak-anak dalam belajar serta prestasi yang sering di dapat baik dalam perlombaan antar kecamatan maupun antar kabupaten.

Mengingat daya ingat anak-anak di usia dini lebih bagus dibanding dengan orang dewasa, media bantu pembelajaran ini dibuat bertujuan agar anak-anak mendapat bekal ilmu yang lebih di era digital ini.

Kata kunci : media bantu Pembelajaran, aplikasi bantu pembelajaran

ABSTRACT

The development of the digital age makes learning a modern media, both in universities, schools, and kindergartens. The development of instructional media that are more advanced in terms of appearance and ease of use spurred me to create media learning aids for early childhood education (PAUD) Al-Hidayah in Legetan Bener Purworejo.

Computer assisted learning about color, puzzle, counting, alfabet and voice recognition using adobe flash cs3 in early childhood education (PAUD) Al-Hidayah legetan village Bener Purworejo is an aids learning application to facilitate the teacher in delivering science to children. The choice of theme is media learning aids for their children in the spirit of learning and achievement that often can be good in a race between districts and regent's.

Given in memory of children at an early age better than with adults, media learning aids is intended that the children would get more science provision in this digital age.

Keywords: *Computer Assisted, Media Learning, Learning Aplication.*