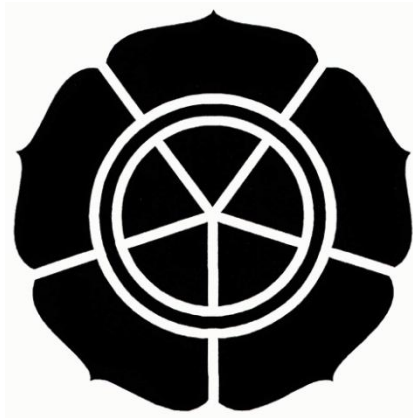


**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PENGENALAN
LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK ANAK
TK DAN PLAYGROUP**

**(Studi Kasus : PLAYGROUP-KINDERGARTEN
ANAK PRIMA YOGYAKARTA)**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Retno Purnamasari	09.01.2536
Ayu Triwik Sudarmini	09.01.2539

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

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PENGENALAN
LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK ANAK
TK DAN PLAYGROUP**

**(Studi Kasus : PLAYGROUP-KINDERGARTEN ANAK PRIMA
YOGYAKARTA)**

Tugas Akhir

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



disusun oleh

Retno Purnamasari	09.01.2536
Ayu Triwik Sudarmini	09.01.2539

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PENGENALAN
LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK ANAK
TK DAN PLAYGROUP**

**(Studi Kasus : PLAYGROUP-KINDERGARTEN
ANAK PRIMA YOGYAKARTA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Purnamasari 09.01.2536

Ayu Triwik Sudarmini 09.01.3539

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 3 Januari 2012

Dosen Pembimbing


Agus Purwanto, S. Kom
NIK. 190000001

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS PENGENALAN
LINGKUNGAN SEKITAR UNTUK ANAK
TK DAN PLAYGROUP**

**(Studi Kasus : PLAYGROUP-KINDERGARTEN
ANAK PRIMA YOGYAKARTA)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Retno Purnamasari 09.01.2536

Ayu Triwik Sudarmini 09.01.2539

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal Februari 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Parwanto Kurniawan, M. Kom
NIK. 190302187

Pandan P Purwacandra, S. Kom
NIK. 190302190

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 20 Februari 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

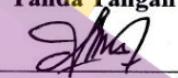
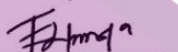


Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kelompok kami sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain atau kelompok lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu Instifusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 12 Februari 2012

Nama	NIM	Tanda Tangan
Retno Purnamasari	09.01.2536	
Ayu Triwik .S	09.01.2539	

MOTTO

** Berangkat dengan penuh keyakinan, berjalan dengan penuh keikhlasan, dan
Istiqomah dalam menghadapi cobaan **

** Seorang juara sejati tidak hanya fokus untuk memenangkan pertandingan tapi selalu
bangkit lagi ia gagal **

** Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada komitmen bersama
untuk menyelesaikannya **



By : Retno

MOTTO

Ilmu ada dua macam, ilmu dalam hati maka itulah ilmu yang bermanfaat, dan ilmu dalam lisan maka itu nanti akan menjadi bujah bagi Allah atas anak adam (HR. Al Khatib)

Maka dari itu janganlah kita takut untuk mencoba sesuatu yang baru, karena segala sesuatu dimulai dari hal yang baru. Segala sesuatu yang diawali dari mencoba akhirnya nanti kita sendiri yang menilai apakah kita telah mampu menguasai bidang tersebut.

—Yesterday is 'History', Tomorrow is 'Mystery', Today is 'Blessing'—

By: Ayu



PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah birohilaalamin, ucapan terima kasih dipersembahkan kepada:

- ❖ *Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya*
- ❖ *Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa pencerahan bagi dunia*
- ❖ *Kedua orang tuaku yang selalu memberi dukungan berupa materil, semangat, motivasi, dan do'a hingga saat ini*
- ❖ *Kakak-kakakku yang juga selalu memberi suntikan semangat, motivasi, dan do'a*
- ❖ *Sahabat-sahabat sejatiku yang selalu memberi semangat dan selalu ada saat susah maupun senang*
- ❖ *Ayu Triwidi 5 teman kelompok*
- ❖ *Sang pengisi suara Ningrum Uli Adhavi*
- ❖ *Segenap jajaran di tempat penelitian, yaitu: Kepala Sekolah dan Guru-guru Play Group dan Kindergarten Anak Prima, khususnya Ibu Hanum yang telah membimbing kami selama penelitian.*
- ❖ *Dosen pembimbing Tugas Akhir Bp. Agus Purwanto, S.Kom*
- ❖ *Segenap Dosen, Asisten dan Staff Jurusan Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.*

Semua teman-teman angkatan 2009 yang telah memberi semangat, motivasi, bantuan do'a. .

. KHANSAHAMNIDAAAAA.

By: Retno

PERSEMBAHAN

Puji syukur Alhamdulillah birohilaalamin, ucapan terima kasih dipersembahkan kepada:

- ❖ *Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya*
- ❖ *Rasulullah Muhammad SAW, yang telah membawa pencerahan bagi dunia*
- ❖ *Kedua orang tuaku yang selalu memberi dukungan berupa materil, semangat, motivasi, dan do'a hingga saat ini*
- ❖ *Kakak-kakakku yang juga selalu memberi suntikan semangat, motivasi, dan do'a*
- ❖ *Sahabat-sahabat sejatiku yang selalu memberi semangat dan selalu ada saat susah maupun senang*
- ❖ *Retno Purnamasari teman kelompok*
- ❖ *Sang pengisi suara Ningrum Uli Adhavi*
- ❖ *Segenap jajaran di tempat penelitian, yaitu: Kepala Sekolah dan Guru-guru Play Group dan Kindergarten Anak Prima, khususnya Ibu Hanum yang telah membimbing kami selama penelitian.*
- ❖ *Dosen pembimbing Tugas Akhir Bp. Agus Purwanto, S.Kom*
- ❖ *Segenap Dosen, Asisten dan Staff Jurusan Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.*

Semua teman-teman angkatan 2009 yang telah memberi semangat, motivasi, bantuan do'a. .

. KHANSAHAMNIDAAAAA.

By: Ayu

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis selama pembuatan Proyek Akhir ini. Proyek Akhir ini merupakan salah satu syarat wajib yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa jurusan Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer Amikom Yogyakarta sebagai syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan dan kesempatan yang telah diberikan selama pembuatan Proyek Akhir dan penyusunan laporan ini:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-fattah, M.Kom selaku Ketua Jurusan D3 Teknologi Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Agus Purwanto, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak, Ibu, san Kakak-kakakku tercinta yang telah memberi dukungannya baik moril maupun materil yang tiada henti serta do'a restunya.
5. Teman-temanku D3 TI 01 angkatan 2009, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
6. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu penulis ucapkan terima kasih atas bantuan dan dukungan sehingga Tugas Akhir ini dapat terselesaikan.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapat balasan yang lebih dari Allah SWT. Penulis sadar bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna. Oleh karena itu, diharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan laporan ini.

Sebagai penutup, semoga laporan Tugas Akhir ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis sendiri dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, Februari 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN KEASLIAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
INTISARI	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Metode Pengumpulan Data	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
1.8 Rencana Kegiatan	7
BAB II	8
LANDASAN TEORI	8
2.1 Sejarah Multimedia	8
2.2 Pengertian Multimedia	9
2.3 Unsur-Unsur Multimedia	9

2.3.1 Teks (Text)	9
2.3.2 Gambar (Image)	11
2.3.3 Suara (Audio)	11
2.3.4 Video	11
2.3.5 Animasi (Animation).....	12
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	12
2.4.1 Struktur Linear	12
2.4.2 Struktur Menu	13
2.4.3 Struktur Hierarki	14
2.4.4 Struktur Jaringan	14
2.4.5 Struktur Kombinasi	15
2.5 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	17
2.6 Software Yang Digunakan	20
2.6.1 Adobe Flash CS3 Professional.....	20
2.6.2 Adobe Photoshop CS3	22
2.6.3 Adobe Soundbooth CS3	23
2.7 Hardware Yang Digunakan	25
BAB III	26
GAMBARAN UMUM PG-TK ANAK PRIMA	26
3.1 Sejarah Singkat PG-TK Anak Prima	26
3.2 Pengelompokan Kelas	26
3.3 Fasilitas Dan Program Kegiatan	27
3.4 Visi Dan Misi	28
3.4.1 Visi	28
3.4.2 Misi	29
3.5 Lokasi	29
3.6 Struktur Organisasi	30
3.7 Tujuan Lembaga	30
3.8 Proses Kegiatan Belajar	31

BAB IV	33
PEMBAHASAN	33
4.1 Mendefinisikan Masalah	33
4.2 Merancang Konsep	34
4.3 Merancang Isi	34
4.4 Merancang Naskah	38
4.5 Merancang Grafik	40
4.6 Memproduksi Sistem	50
4.6.1 Membuat Tampilan Halaman Utama	50
4.6.2 Mengolah Suara	56
4.6.3 Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS3 Professional	60
4.6.3.1 Pembuatan Halaman Utama	60
4.6.3.2 Pembuatan Tombol	62
4.6.3.3 Proses Pemasukan Suara	65
4.6.3.4 Penggunaan Action Script	66
4.6.4 Membuat File Executable (*.exe)	68
4.6.5 Membuat File Autorun	69
4.7 Melakukan Tes Pemakaian	70
4.8 Menggunakan Sistem	71
4.9 Memelihara Sistem	72
BAB V.....	74
PENUTUP	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN	78

DAFTAR TABEL

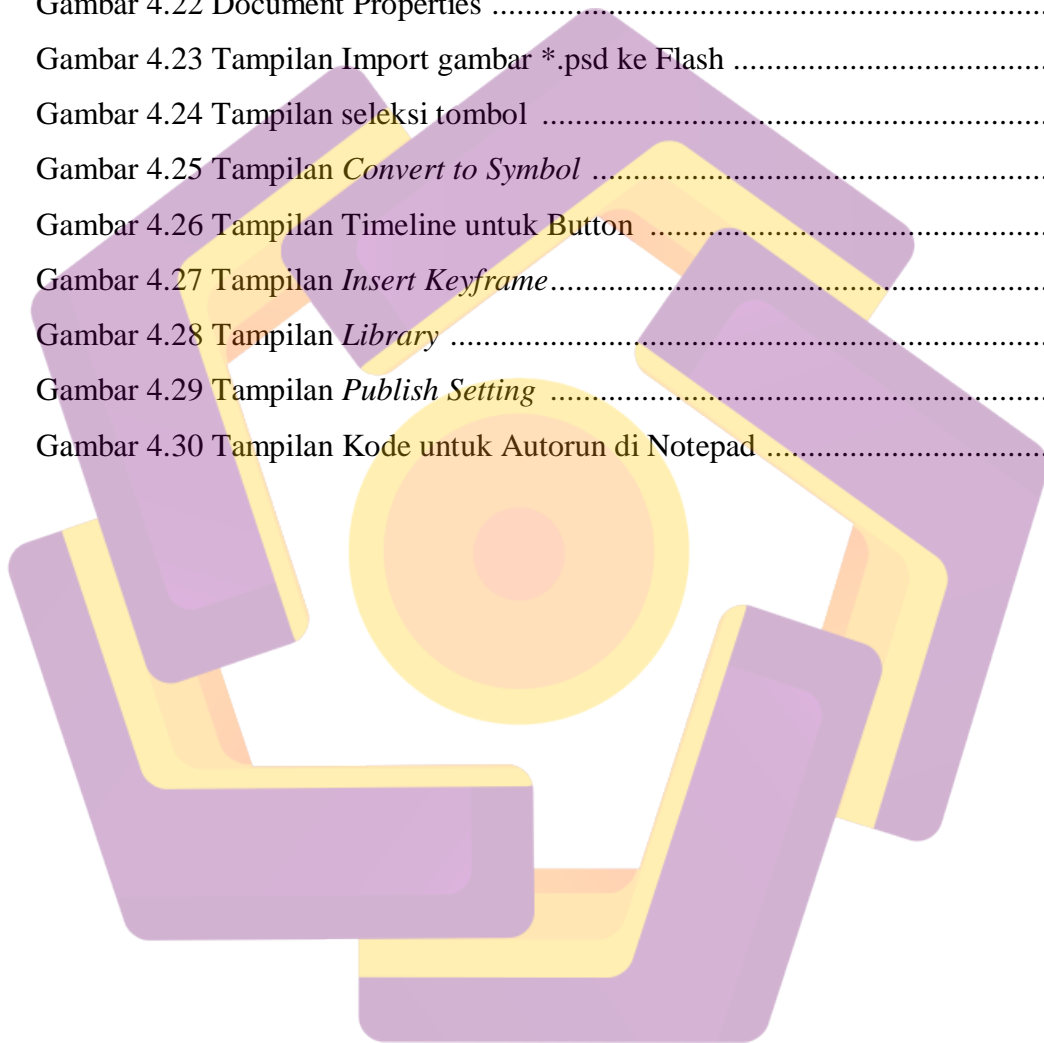
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	7
Tabel 2.1 Panduan Pengembangan Siklus Multimedia	19
Tabel 4.1 Rancangan Naskah	38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier	13
Gambar 2.2 Struktur Menu	13
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	14
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	15
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	16
Gambar 2.6 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	17
Gambar 2.7 Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	18
Gambar 2.8 Tampilan Awal <i>Adobe Flash CS3</i>	21
Gambar 2.9 Tampilan Awal <i>Adobe Photoshop CS3</i>	22
Gambar 2.10 Tampilan Awal <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	24
Gambar 3.1 Baby Class	27
Gambar 3.2 Outbond tema ‘Pekerjaan’ kelas SAINS di Polsek Depok	28
Gambar 3.3 Struktur Organisasi PG-TK Anak Prima	30
Gambar 4.1 Rancangan Aplikasi	36
Gambar 4.2 Rancangan Intro	41
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Utama	42
Gambar 4.4 Rancangan Menu Utama	43
Gambar 4.5 Rancangan Sub Menu Rumah	44
Gambar 4.6 Rancangan Sub Menu Sekolah	45
Gambar 4.7 Rancangan Sub Menu Rumah Sakit	46
Gambar 4.8 Rancangan Sub Menu Rumah Makan	47
Gambar 4.9 Rancangan Sub Menu Pasar	48
Gambar 4.10 Rancangan Quis	49
Gambar 4.11 Tampilan Pengaturan Stage di <i>Adobe Photoshop CS3</i>	51
Gambar 4.12 Tampilan Open Gambar	52
Gambar 4.13 Proses seleksi gambar dengan <i>Polygonal Lasso Tool</i>	53
Gambar 4.14 Hasil jadi pembuatan Halaman Utama	54
Gambar 4.15 Tampilan gambar di <i>Custom Shape Tool</i>	55
Gambar 4.16 Tampilan <i>Layer Style</i>	55

Gambar 4.17 Tampilan hasil jadi halaman utama	56
Gambar 4.18 Tampilan Pengaturan <i>Record</i>	57
Gambar 4.19 Tampilan <i>Waveform</i>	58
Gambar 4.20 Tampilan Audio saat diblok	59
Gambar 4.21 Tampilan <i>Save As</i> dengan format *mp3	60
Gambar 4.22 Document Properties	61
Gambar 4.23 Tampilan Import gambar *.psd ke Flash	62
Gambar 4.24 Tampilan seleksi tombol	63
Gambar 4.25 Tampilan <i>Convert to Symbol</i>	63
Gambar 4.26 Tampilan Timeline untuk Button	64
Gambar 4.27 Tampilan <i>Insert Keyframe</i>	65
Gambar 4.28 Tampilan <i>Library</i>	66
Gambar 4.29 Tampilan <i>Publish Setting</i>	69
Gambar 4.30 Tampilan Kode untuk Autorun di Notepad	70



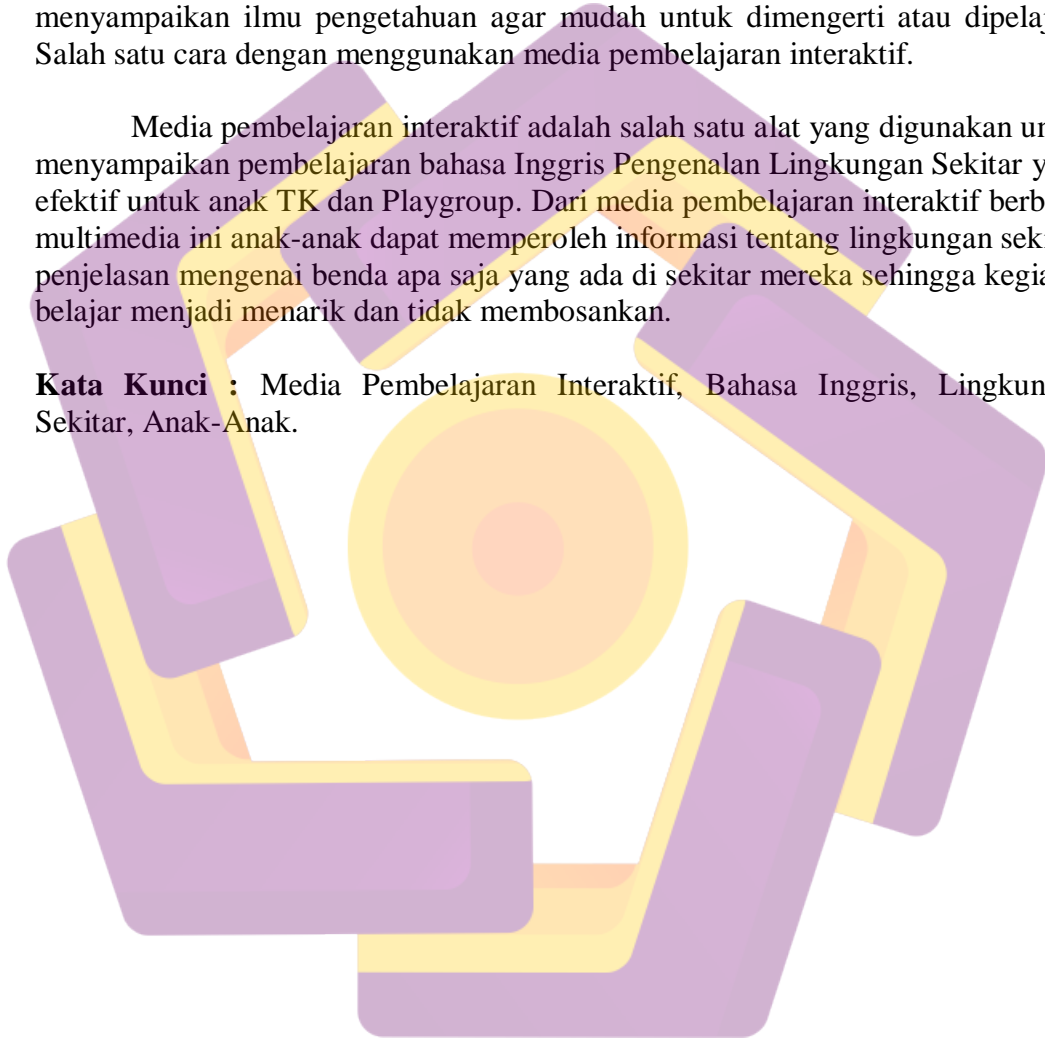
INTISARI

Ilmu pengetahuan dan teknologi baru-baru ini berkembang sangat pesat. Proses mentransfer pengetahuan dari satu generasi ke generasi lain dengan berbagai cara, baik secara lisan, tertulis atau dengan media.

Tidak semua orang mampu untuk menyerap pengetahuan melalui media cetak. Oleh karena itu kita membutuhkan suatu cara yang efektif untuk menyampaikan ilmu pengetahuan agar mudah untuk dimengerti atau dipelajari. Salah satu cara dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif adalah salah satu alat yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran bahasa Inggris Pengenalan Lingkungan Sekitar yang efektif untuk anak TK dan Playgroup. Dari media pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini anak-anak dapat memperoleh informasi tentang lingkungan sekitar, penjelasan mengenai benda apa saja yang ada di sekitar mereka sehingga kegiatan belajar menjadi menarik dan tidak membosankan.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Interaktif, Bahasa Inggris, Lingkungan Sekitar, Anak-Anak.



ABSTRACT

Science and technology recently developed very rapidly. The process of transferring knowledge from one generation to another in various ways, either orally, in writing or by media.

Not everyone is able to absorb knowledge through print media. Therefore we need an effective way to convey the science to be easy to understand or learn. One way to use interactive learning media.

Interactive learning media is one tool used to deliver learning English Neighborhood effective introduction for children Kindergarten and Playgroup. Of media-based interactive multimedia learning is that children can get information about the surrounding environment, a description of any object that is around them so that learning becomes interesting and not boring.

Keywords: *Interactive Learning Media, English, Neighborhood, Kids.*

