

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA SUMBER DAYA
INDONESIA PADA MADRASAH IBTIDAIYAH
SUREN GEDE WONOSOBO**

SKRIPSI



disusun oleh

Muhamad Arif Kurniawan

08.12.2972

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA SUMBER DAYA
INDONESIA PADA MADRASAH IBTIDAIYAH
SUREN GEDE WONOSOBO**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



diajukan oleh

Muhamad Arif Kurniawan

08.12.2972

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA SUMBER DAYA
INDONESIA PADA MADRASAH IBTIDAIYAH SUREN GEDE
WONOSOBO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Arif Kurniawan

08.12.2972

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 2 Juli 2012

Dosen Pembimbing,

~~**Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom.**~~

~~**NIK. 190302047**~~

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PETA SUMBER DAYA
INDONESIA PADA MADRASAH IBTIDAIYAH SUREN GEDE
WONOSOBO**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Muhamad Arif Kurniawan

08.12.2972

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Juli 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

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


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

Tonny Hidayat, M.Kom.
NIK. 190302182



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 19 Juli 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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



PERNYATAAN

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 dicantumkan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 4 September 2012



Muhamad Arif Kurniawan
08.12.2972

HALAMAN MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri” (Q.S ArRa'd :11).

”Sesungguhnya dibalik kesulitan ada kemudahan. Maka sesungguhnya dibalik kesulitan ada kemudahan” (Q.S Al Insyirah : 5-6)

“Sabar memiliki dua sisi, sisi yang satu adalah sabar, sisi yang lain adalah bersyukur kepada Allah.” (Ibnu Mas'ud)

Man jadda wa jada (Barangsiapa yang bersungguh-sungguh pasti ia akan berhasil melewati rintangan itu)

“Jika kita menyerah maka habislah sudah.” (Top ithipat)

Sebenarnya hidup ini sangat sederhana,
tetapi kita merumitkannya dengan rencana yang tidak laksanakan,
dengan janji yang tidak kita penuhi,
dengan kewajiban yang kita lalaikan,
dan dengan larangan yang kita langgar
(Mario Teguh)

Tunjukkan kepada mereka jika kita bisa melakukan yang sepertinya tidak bisa dilakukan.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang tiada henti memberikan jalan dengan masing-masing hikmahnya, yang membuat semua perjuangan ini menjadi sangat indah penuh dengan rasa syukur dan puas yang tak ternilai oleh apapun.
2. Bapak, ibu, nenek beserta keluarga yang selalu ikhlas membiayai dalam keadaan sesulit apapun, kalian semangat terbesar yang akan menjadi tujuan hidup yang akan saya bahagiakan.
3. K.H Abdullah Zaeny yang tiada henti mengingatkan jalur terbaik hidup saya dan untuk segala do'a restu yang telah diberikan.
4. Bapak Dosen Amir Fatah Sofyan, ST,. M.Kom. yang sangat sabar membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi, sehingga mampu mendapatkan nilai yang sangat memuaskan.
5. Teman-teman kontrakan, Faiz, Fahmi, Zakka, Wahyu, Galih, Riza. Masa-masa sulit terasa sangat mudah jika bersama kalian. Selalu memberikan yang terbaik setiap saat.
6. Andre dan Phita yang dalam susah maupun senang sudah sangat berjasa dan banyak membantu . Semangat pantang menyerah saya berkat semangat persahabatan kita. Untuk Gilang, Dani, Lian, Dika, Zaki, Eca, Anung, Dila, Eko, Trias, Iyos, Rizky, Gembonk, Damas, Novan, Febri, Lele, Tagus, Arya, Fendi dan kholis, kalian semua calon terdepan yang akan memimpin Indonesia.
7. Jodoh saya nanti, kamu sudah tertulis dalam skripsi saya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diinginkan penulis. Tidak lupa sholawat serta salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Nabi Muhammad SAW, yang telah menyebarkan agama Islam sehingga penulis dan seluruh umat Islam dapat merasakan indahnya Islam.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata-1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H.M. Suyanto, MM. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak masukan yang membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Kedua orang tua yang setia selalu setia membimbing saya.

5. Madrasah Ibtidaiyah Suren Gede Kalisuren Wonosobo.
6. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
7. Teman-teman S1 SI D 2008 Amikom.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa kami sebutkan satu demi satu.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak sekali kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 4 September 2012

Penyusun

DAFTAR ISI

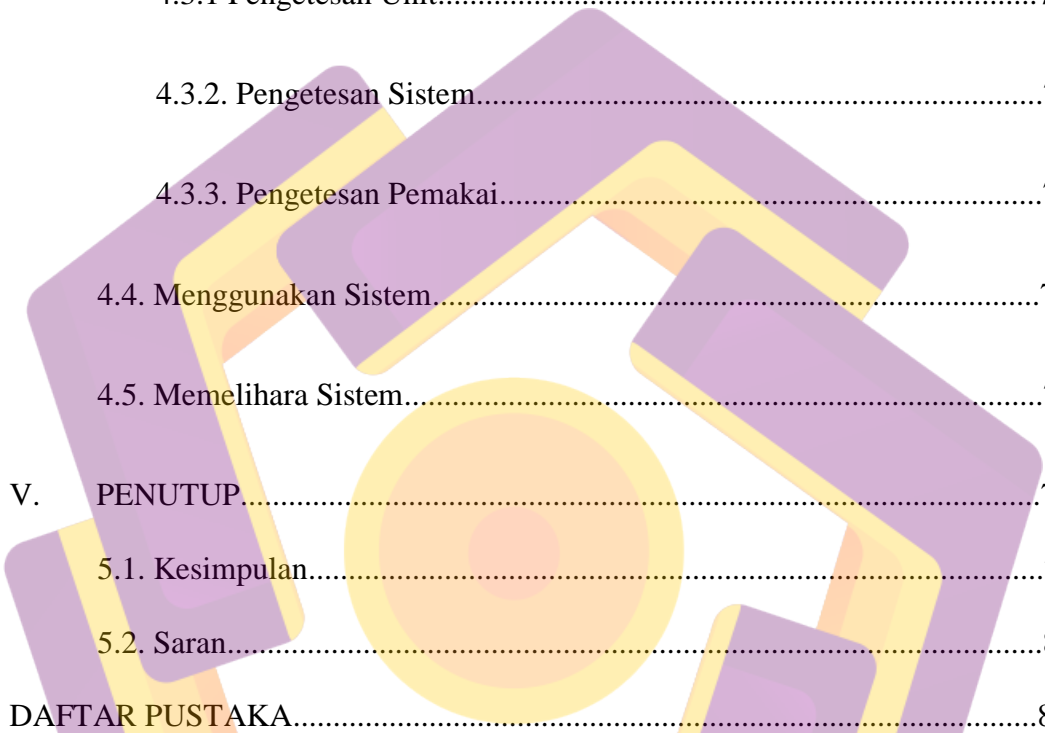
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
INTISARI	xix
ABSTRACT	xx
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4

1.6	Metode Penelitian.....	4
1.7	Metode Penulisan Laporan.....	5
1.8	Rencana Kegiatan.....	7
II.	LANDASAN TEORI	8
2.1.	Pengertian Multimedia.....	8
2.2.	Elemen-elemen Multimedia.....	9
2.2.1.	Text.....	9
2.2.2.	Grafik.....	9
2.2.3.	Suara	10
2.2.4.	Video.....	11
2.2.5	Animasi	11
2.3.	Struktur Multimedia.....	11
2.3.1.	Struktur Linier.....	11
2.3.2.	Struktur Menu.....	12
2.3.3.	Struktur Hierarki	13
2.3.4.	Struktur Jaringan.....	13
2.3.5.	Struktur Kombinasi.....	14
2.4.	Langkah-langkah Mengembangkan Sistem Multimedia	15
2.5.	Format Multimedia Pembelajaran.....	16
2.5.1.	Tutorial.....	16
2.5.2.	Drill and Practice	17

2.5.3. Simulasi	17
2.5.4. Percobaan / Ekperimen	18
2.5.5. Permainan	18
2.6. Definisi Media Pembelajaran	18
2.7. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	19
2.7.1. Fungsi Atensi	19
2.7.2. Fungsi Afektif	19
2.7.3. Fungsi Kognitif	19
2.7.4. Fungsi Kompensatoris	19
2.8. Pengertian Peta	21
2.8.1. Jenis-jenis Peta	21
2.9. Perangkat Lunak yang digunakan	22
2.9.1. Macromedia Director MX 2004	23
2.9.2. Adobe Photoshop CS 3	25
III. TINJAUAN UMUM DAN ANALISIS SISTEM	30
3.1. Tinjauan Umum	30
3.1.1 Sejarah perkembangan Madrasah	30
3.1.2 Identitas Madrasah	31
3.1.3 Visi dan Misi Madrasah	32
3.2. Analisis Kebutuhan Sistem	36
3.2.1. Identifikasi Materi	36
3.2.2.1. Tujuan Umum Pembelajaran	36

3.2.2.2. Tujuan Khusus Pembelajaran	37
3.2.2.3. Pokok Materi.....	37
3.2.2.4. Pokok Bahasan.....	37
3.2.2.5. Sub Pokok Bahasan	37
3.2.2.6. Sarana.....	37
3.2.2.7. Waktu Pembelajaran.....	37
3.2.3. Penentuan Model Pembelajaran.....	38
3.2.4. Desain Flowchart	38
3.2.5. Perancangan Story Board.....	40
3.2.5.1 Rancangan Menu Intro.....	40
3.2.5.2 Rancangan Menu Utama.....	41
3.2.5.3 Rancangan Menu Materi.....	41
3.2.5.4 Rancangan Menu Materi 1.....	42
3.2.5.5 Rancangan Menu Materi 2.....	43
3.2.5.6 Rancangan Menu Materi 3.....	44
3.2.5.7. Rancangan Menu Latihan Soal	45
3.2.5.8. Rancangan Menu Remidi.....	46
3.2.5.9. Rancangan Menu <i>Puzzle</i>	47
IV. IMPLEMENTASI SISTEM.....	49
4.1. Mengumpulkan Bahan.....	49
4.1.1. Membuat Teks	49
4.1.2. Membuat Gambar	50

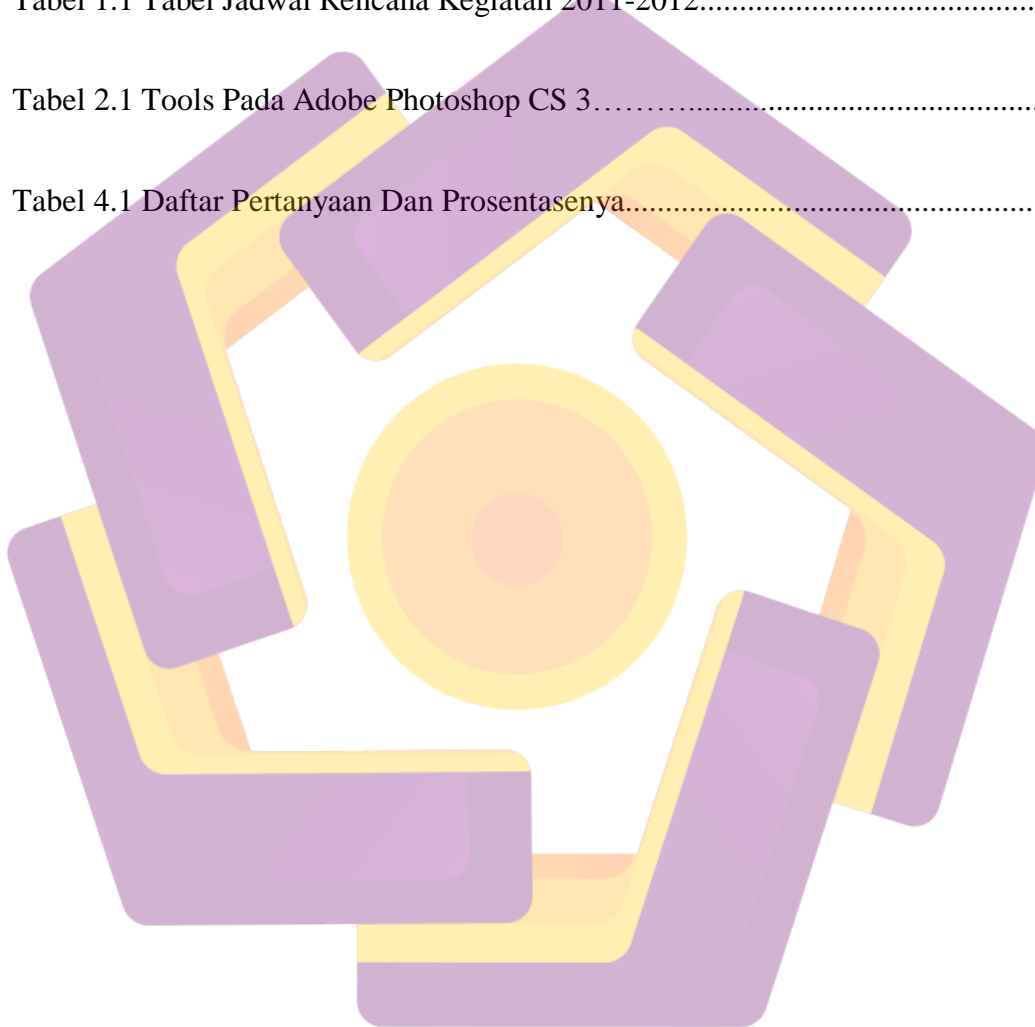
4.1.3. Membuat Animasi	51
4.1.4. Membuat Tombol	53
4.1.5. Membuat Perintah pada <i>Frame</i>	55
4.1.5.1. Program agar berhenti.....	55
4.1.5.2. Program Antar Halaman.....	55
4.1.5.3. Program Waktu.....	55
4.1.6. Memasukkan Audio.....	56
4.1.7. Membuat Interaktif.....	56
4.1.8. Memproduksi Aplikasi.....	57
4.2. Memproduksi Aplikasi.....	57
4.2.1. Tampilan Intro.....	57
4.2.2. Tampilan Menu Utama.....	58
4.2.3. Tampilan Menu Materi.....	59
4.2.4. Tampilan Menu Latihan Soal.....	61
4.2.4.1. Script Menu Latihan Soal.....	63
4.2.5. Tampilan Menu Remidi.....	65
4.2.6. Tampilan Menu Permainan Puzzle.....	66



4.2.6.1. Script Menu Puzzle.....	68
4.3. Mengetes Sistem.....	71
4.3.1 Pengetesan Unit.....	72
4.3.2. Pengetesan Sistem.....	75
4.3.3. Pengetesan Pemakai.....	76
4.4. Menggunakan Sistem.....	77
4.5. Memelihara Sistem.....	78
V. PENUTUP.....	79
5.1. Kesimpulan.....	79
5.2. Saran.....	80
DAFTAR PUSTAKA.....	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Tabel Jadwal Rencana Kegiatan 2011-2012.....	6
Tabel 2.1 Tools Pada Adobe Photoshop CS 3.....	26
Tabel 4.1 Daftar Pertanyaan Dan Prosentasenya.....	77

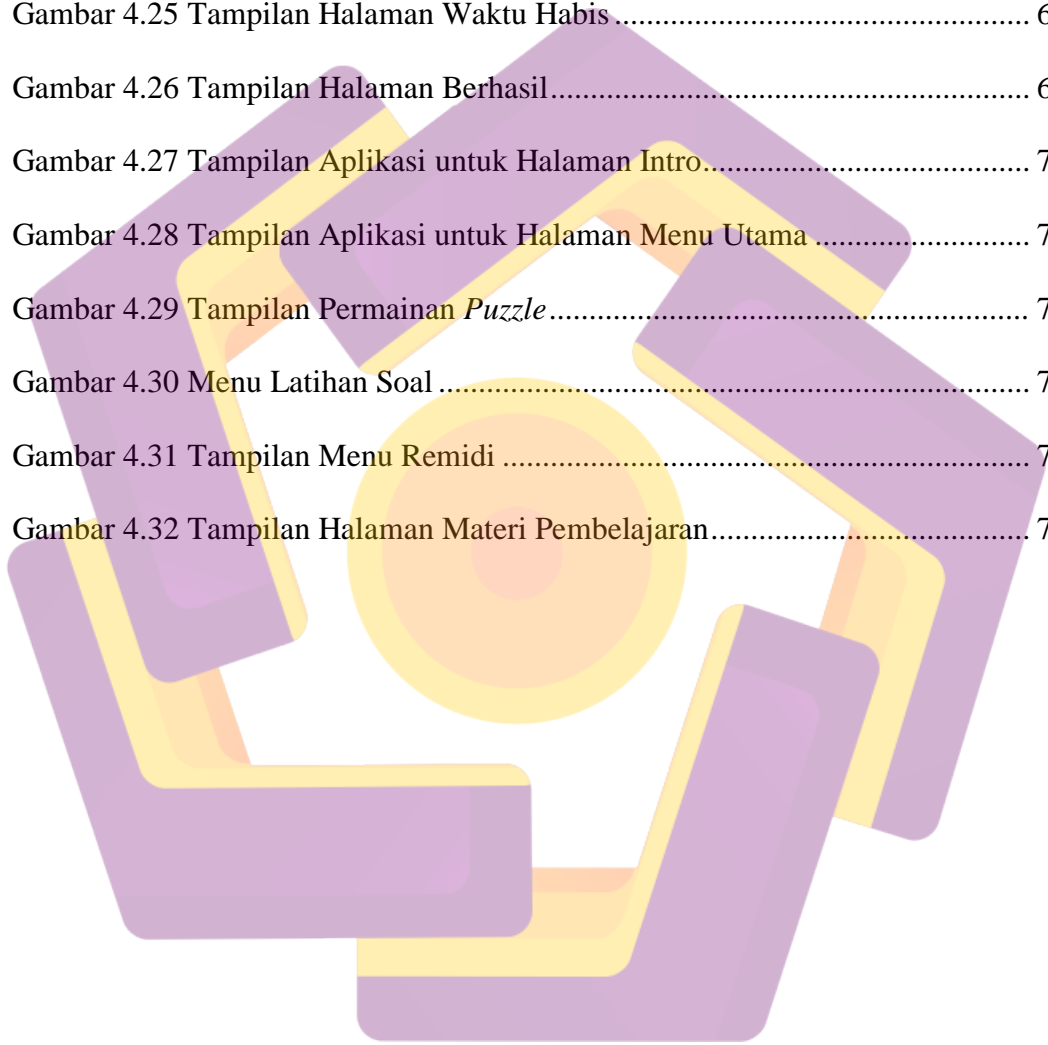


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linier.....	12
Gambar 2.2 Struktur Menu	12
Gambar 2.3 Struktur Hierarki	13
Gambar 2.4 Struktur Jaringan	14
Gambar 2.5 Struktur Kombinasi	15
Gambar 2.6 Prosedur Pengembangan Multimedia Interaktif.....	16
Gambar 2.7 Tampilan Utama Macromedia Director MX 2004	23
Gambar 2.8 Tampilan Utama Adobe Photoshop CS 3	25
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Madrasah Ibtidaiyah Suren Gede	35
Gambar 3.2 Flowchart Media Pembelajaran Peta Sumber Daya	39
Gambar 3.3 Rancangan Menu Intro	40
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	41
Gambar 3.5 Rancangan Sub Menu Materi.....	42
Gambar 3.6 Rancangan Menu Materi 1	43
Gambar 3.7 Rancangan Menu Materi 2	44
Gambar 3.8 Rancangan Menu Materi 3	45
Gambar 3.9 Rancangan Menu Latihan Soal	46
Gambar 3.10 Rancangan Menu Remidi	47

Gambar 3.11 Rancangan Menu Puzzle.....	48
Gambar 4.1 Tampilan <i>Teks</i>	50
Gambar 4.2 Kotak Dialog <i>Document Properties</i>	50
Gambar 4.3 Tampilan <i>Score</i> Setelah Memasukkan Objek	51
Gambar 4.4 Proses Sebelum Menganimasikan Lingkaran	52
Gambar 4.5 Proses <i>Drag</i> Lingkaran.....	52
Gambar 4.6 Pengaturan <i>Properties</i> Membuat Tombol	53
Gambar 4.7 Menentukan <i>Style</i> Tombol	54
Gambar 4.8 Hasil Pemilihan <i>Style</i> Tombol	54
Gambar 4.9 <i>Script</i> Pada Akhir <i>Frame</i>	56
Gambar 4.10 Kotak <i>Publish Settings</i>	57
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Intro	57
Gambar 4.12 Tampilan Menu Utama.....	58
Gambar 4.13 Tampilan Sub Menu Materi	59
Gambar 4.14 Tampilan Menu Materi 2.....	59
Gambar 4.15 Tampilan Peta Persebaran Sumber Daya Indonesia.....	60
Gambar 4.16 Tampilan Peta Sumberdaya Hasil Tambang	60
Gambar 4.17 Tampilan Sub Menu Latihan Soal.....	61
Gambar 4.18 Tampilan Menu Latihan Soal	61
Gambar 4.19 Tampilan Halaman Hasil.....	62
Gambar 4.20 Tampilan halaman evaluasi.....	62
Gambar 4.21 Tampilan Sub Menu Remidi	65

Gambar 4.22 Tampilan Halaman Hasil pada Menu Remidi	65
Gambar 4.23 Tampilan Sub Menu Permainan <i>Puzzle</i>	66
Gambar 4.24 Tampilan Salah Satu permainan <i>Puzzle</i>	66
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Waktu Habis	67
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Berhasil.....	67
Gambar 4.27 Tampilan Aplikasi untuk Halaman Intro.....	73
Gambar 4.28 Tampilan Aplikasi untuk Halaman Menu Utama	73
Gambar 4.29 Tampilan Permainan <i>Puzzle</i>	74
Gambar 4.30 Menu Latihan Soal	74
Gambar 4.31 Tampilan Menu Remidi	75
Gambar 4.32 Tampilan Halaman Materi Pembelajaran.....	75



INTISARI

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi telah meliputi masyarakat dunia saat ini. Sebagai bagian dari masyarakat dunia, kita tentunya tidak ingin ketinggalan teknologi dan informasi yang sedang berkembang. Ada banyak cara yang dapat ditempuh untuk mengetahui perkembangan teknologi yang sedang terjadi. Salah satu cara adalah dengan memanfaatkan komputer sebagai sarana untuk pengolahan data dan informasi.

Aplikasi ini merupakan paket yang berisi pembelajaran mengenai peta persebaran sumber daya di Indonesia, yang dilengkapi dengan penjabaran materi. Menu pertama yakni materi pembelajaran, di dalamnya terdapat 3 submateri, menu yang kedua adalah latihan soal yang berbentuk *multiple choice*, menu yang ketiga merupakan remedi yang juga berbentuk *multiple choice*, dan menu keempat adalah puzzle pulau, di mana disediakan permainan puzzle beserta evaluasi mengenai pulau yang telah berhasil tersusun.

Aplikasi ini diharapkan mampu menunjang kegiatan belajar mengajar siswa kelas 5. Selain itu, isi aplikasi nantinya disesuaikan dengan kebutuhan siswa dengan cara struktur isi materi mengacu kepada kurikulum yang telah ditetapkan, dan juga di dalamnya terdapat materi tambahan yang akan membuat siswa lebih nyaman serta maksimal dalam menyerap ilmu pengetahuan.

Kata kunci : Pendidikan, Komputer, Multimedia.

ABSTRACT

The development of science and information technology has been covering the world today. As part of the global community, we certainly do not want to miss and information technology is growing. There are many ways that can be taken to determine the development of the technology is going. One way is to use the computer as a means for processing data and information.

This application is a package that contains a map of the distribution of learning resources in Indonesia, which comes with a translation of the material. The first menu that learning materials, in which there are 3 submateri, the second menu is an exercise in the form of multiple choice questions, the third is a remedial menu that also form multiple choice, and the menu is the fourth island puzzle, a puzzle game in which is provided along with an evaluation of the island who have successfully arranged.

This application is expected to support teaching and learning activities grade 5. In addition, the contents of the application will be adapted to the needs of the students by way of reference to the structure of the material content of the curriculum that has been established, and also where there is additional material that will make the students more comfortable and absorb maximum knowledge.

Keywords: Education, Computers, Multimedia.