

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN “MENGENALI DUNIA AIR”
(STUDI KASUS : TAMAN KANAK-KANAK PERINTIS
PAKEMBINANGUN PAKEM SLEMAN)**

SKRIPSI



disusun oleh

Wenny Indah Permatasari

10.12.4350

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGIMANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENALI DUNIA AIR
(STUDI KASUS : TAMAN KANAK-KANAK PERINTIS
PAKEMBINANGUN PAKEM SLEMAN)**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Wenny Indah Permatasari

10.12.4350

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGIMANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENALI DUNIA AIR
(Studi Kasus: Taman Kanak - Kanak Perintis Pakembinangun
Pakem Sleman Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Wenny Indah Permatasari

10.12.4350

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 25 Februari 2013

Dosen Pembimbing,


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

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENALI DUNIA AIR
(Studi Kasus: Taman Kanak Kanak Perintis Pakembinangun
Pakem Sleman Yogyakarta)**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Wenny Indah Permatasari
10.12.4350**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Juli 2013

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

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

**Armadyah Amborowati, S.Kom, M. Eng
NIK. 190302063**

**Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182**

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 Agustus 2013

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri (ASLI) dan di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang sepengetahuan saya di dalam skripsi ini 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 Juli 2013

Wenny Indah Permatasari

10.12.4350

MOTTO

Tindakan yang dikerjakan dengan sungguh - sungguh akan terlihat lebih cepat dibanding dengan tindakan yang dikerjakan setengah - setengah.

Bertindaklah selagi bisa, walaupun hasil yang didapat belum tentu diterima semua orang.



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk orang – orang yang berpengaruh dalam hidup saya :

1. Untuk keluarga tercinta, Ibu dan Bapak saya yang sedari dulu memberikan saya semangat, fasilitas yang memadai dan doa untuk menempuh pendidikan yang lebih tinggi dari beliau. Adikku, yang memberikan hiburan dikala susah.
2. Untuk Eyang uti, Atong, Simbah putri dan Simbah kakung yang memberikan doa untuk saya sehingga mampu menempuh skripsi ini.
3. Untuk sahabatku dikampus, Laili, Vivin, Ratna, Celin, Zebta, Ria, Salma yang memberi semangat serta hiburan saat sedih dan senang. Sukses selalu untuk kita.
4. Untuk sahabatku sejak SMP, Anggi, Villa, Isna, Beti yang memberi dukungan sampai sekarang.
5. Untuk keluarga besar 10-S1SI-01, teman seperjuanganku. Sukses untuk kita semua.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan penulis nikmat hidup, sehat dan iman, shalawat serta salam bagi Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan rahmat dan barokah, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pembuatan Media Pembelajaran Mengenali Dunia Air (Studi Kasus: Taman Kanak – kanak Perintis Pakembinangun Pakem Sleman)” sebagai persyaratan menyelesaikan program studi strata 1 di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mempermudah gelar sarjana komputer pada program studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta. Berhasilnya usaha penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu sebagai rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. DR. M.Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK 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 sabar dalam memberikan petunjuk, serta arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Seluruh dosen dan staff STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
5. Ibu Sumargiyati, selaku kepala sekolah Taman kanak – kanak Perintis yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.
6. Kedua orangtua dan keluarga besarku yang telah memberikan dukungan serta doa yang tak henti – hentinya.
7. Sahabatku dan teman – teman yang di STMIK AMIKOM Yogyakarta, maupun diluar kampus.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran dan tenaga dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangannya. Saran dan kritik yang membangun penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 29 Juli 2013

Penyusun

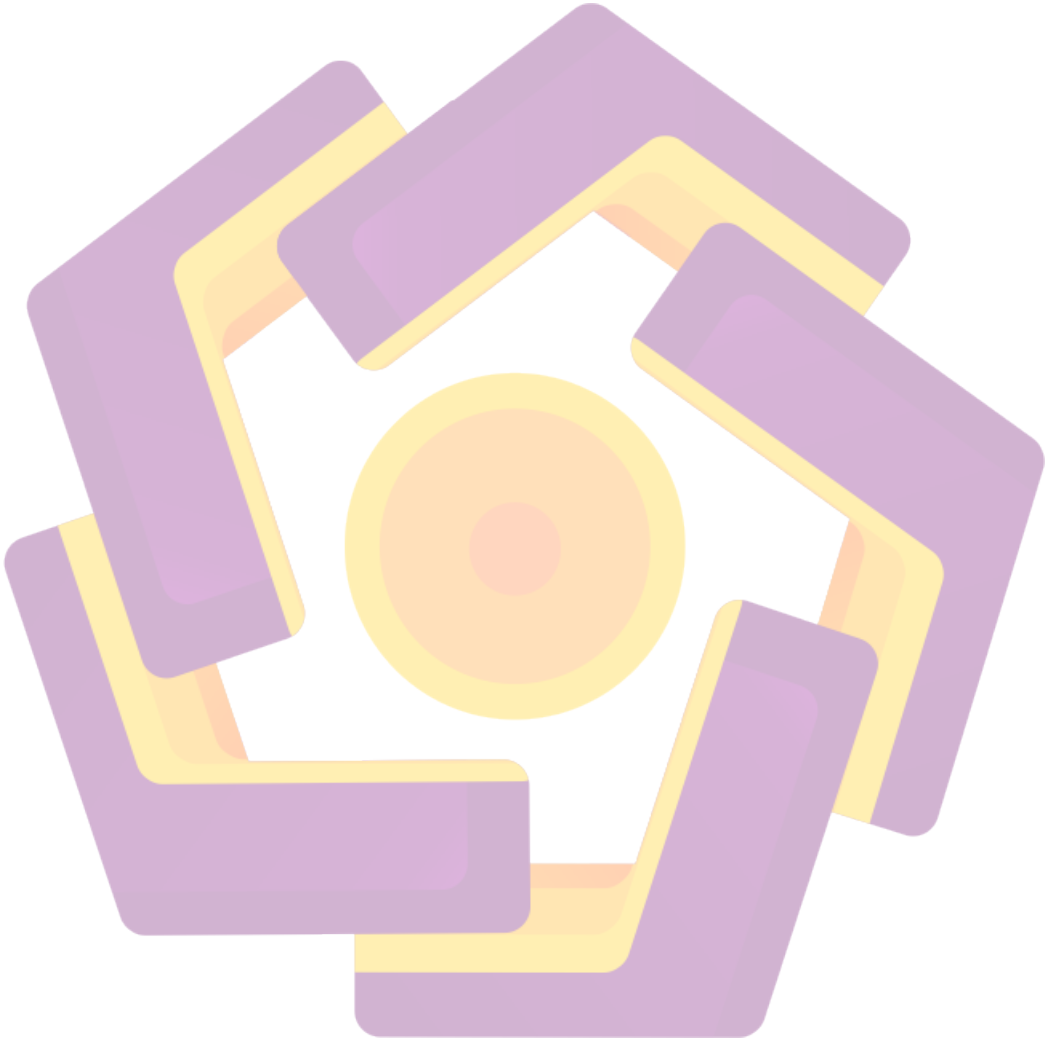
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I 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	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Definisi Multimedia	6
2.2 Objek-objek Multimedia.....	6
2.2.1 Teks	6
2.2.2 Grafis	7
2.2.3 Bunyi	7
2.2.4 Video	7
2.2.5 Animasi	8
2.2.6 Software.....	8
2.3 Teori Media Pembelajaran	8

2.4 Pengembangan Aplikasi Multimedia.....	9
2.4.1 Pendefinisian Masalah.....	11
2.4.2 Analisis SWOT	12
2.4.2.1 Analisis Kekuatan(Stregh)	12
2.4.2.2 Analisis Kelemahan(Weakness)	13
2.4.2.3 Analisis Peluang(Opportunities)	13
2.4.2.4 Analisis Ancaman(Threats).....	13
2.4.3 Studi Kelayakan	13
2.4.3.1 Analisis Biaya Manfaat.....	14
2.4.4 Analisis Kebutuhan Sistem.....	17
2.4.5 Merancang Konsep	18
2.4.6 Merancang Isi	18
2.4.7 Merancang Naskah.....	19
2.4.8 Merancang Grafik	19
2.4.9 Memproduksi Sistem	20
2.4.10 Mengetes Sistem	20
2.4.11 Menggunakan Sistem	20
2.4.12 Memelihara Sistem.....	21
2.5 Aplikasi Multimedia dalam Bidang Pendidikan	21
2.6 Perangkat Lunak yang digunakan	22
2.6.1 Adobe Flash.....	22
2.6.1.1 Action Script	23
2.6.2 Adobe Photoshop.....	24
2.6.3 Adobe Soundbooth.....	24
2.6.4 Adobe Flash CS3 Video Encoder	25
2.6.5 Adobe Premiere Pro	26
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN	27
3.1 Pendefinisian masalah	27
3.2 Analisis SWOT	27
3.2.1 Analisis Kekuatan(Stregh).....	27
3.2.2 Analisis Kelemahan(Weakness)	27

3.2.3 Analisis Peluang(Opportunities)	27
3.2.4 Analisis Ancaman(Threats)	27
3.3 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	29
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
3.3.2.1 Kebutuhan Perangkat Keras(Hardware)	29
3.3.2.2 Kebutuhan Perangkat Lunak(Software).....	30
3.3.2.2 Kebutuhan Sumber Daya Manusia(Brainware)	31
3.4 Studi Kelayakan	31
3.4.1 Biaya Pengadaan Perangkat Keras(Hardware)	31
3.4.2 Biaya Pengadaan Perangkat Lunak(Software)	32
3.4.3 Analisis Biaya Manfaat	33
3.5 Merancang Konsep	37
3.6 Merancang Isi	37
3.7 Perancangan Naskah.....	40
3.8 Merancang Grafik.....	45
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	60
4.1 Memproduksi Sistem	60
4.1.1 Mengolah Suara	60
4.1.2 Mengolah Video.....	61
4.1.3 Mengubah Format Video.....	62
4.1.4 Mengolah Gambar.....	63
4.1.5 Proses Pengintegrasian Adobe Flash CS3 Professional	65
4.2 Implementasi tampilan program.....	70
4.3 Melakukan Tes Pemakai	77
4.4 Prosedur Pemakaian Aplikasi	79
4.5 Pemeliharaan Sistem.....	80
4.5.1 Perangkat Keras(Hardware)	80
4.5.2 Perangkat Lunak(Software).....	80
BAB V PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan	82

5.2 Saran 83
DAFTAR PUSTAKA..... 84



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	9
Tabel 3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	29
Tabel 3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Brainware).....	30
Tabel 3.3	Pengadaan Perangkat Keras (Hardware)	31
Tabel 3.4	Pengadaan Perangkat Lunak (Software).....	32
Tabel 3.5	Analisis Biaya Manfaat	33
Tabel 3.6	Perancangan Naskah	40
Tabel 3.7	Perancangan Grafik	46
Tabel 4.1	Unit pengetesan	77
Tabel 4.2	Daftar Pertanyaan Pengujian Tes Pemakai	78



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Flowchart View	19
Gambar 2.2	Tampilan Adobe Flash CS3	23
Gambar 2.3	Tampilan Adobe Photoshop CS3	24
Gambar 2.4	Tampilan Adobe Soundbooth CS3	25
Gambar 2.5	Tampilan Adobe Flash CS3 Video Encoder	26
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Premiere Pro CS3	26
Gambar 3.1	Flowchat View	39
Gambar 4.1	Tampilan Proses Record Suara.....	61
Gambar 4.2	Tampilan Import Adobe Premiere Pro	61
Gambar 4.3	Tampilan Export Hasil Video	62
Gambar 4.4	Proses Convert	63
Gambar 4.5	MembuatLayarBaru	63
Gambar 4.6	Tampilan Save As di Adobe Photoshop	63
Gambar 4.7	Tampilan Import to Library	65
Gambar 4.8	Tampilan Motion Tween	67
Gambar 4.9	TampilanMembuatTombol.....	68
Gambar 4.10	TampilanJendela Timeline	68
Gambar 4.11	Tampilan Publish Setting	70
Gambar 4.12	Tampilan Menu Intro	71
Gambar 4.13	Tampilan Menu Utama	71
Gambar 4.14	Tampilan Menu HewanLaut.....	72
Gambar 4.15	Tampilan Menu Hewanbernotokorda	72
Gambar 4.17	Tampilan Menu Video	73
Gambar 4.18	Tampilan Menu TumbuhanLaut.....	74
Gambar 4.19	Tampilan Menu Terumbu Karang	74
Gambar 4.20	Tampilan Menu Mini Game	75
Gambar 4.21	Tampilan Menu Puzzle	75
Gambar 4.22	Tampilan Menu Acak Kata	76
Gambar 4.23	Tampilan Menu Menang Game	76

Gambar 4.24 Tampilan Menu Keluar 77



INTISARI

Para guru di TK Perintis, Pakembinangun, Pakem, Sleman menggunakan metode belajar dengan buku atau alat peraga yang selama ini dipakai untuk mengenalkan kepada murid-murid. Ditambah lagi dengan susahny mencari alat peraga serta bentuk nyata objek yang sesuai dengan materi yang diinginkan guru untuk mengajar terlebih untuk hewan dan tumbuhan air. Susahnya mencari alat peraga serta bentuk nyata di alam sekitar yang sesuai untuk dikenalkan pada murid-murid membuat mereka susah membayangkan dan mengerti bentuk asli dari hewan dan tumbuhan air. Sehingga murid-murid yang menempuh pendidikan di taman kanak-kanak merasa bosan dengan metode belajar seperti itu.

Dengan teknologi yang ada penulis membuat media pembelajaran mengenali dunia air untuk TK. Mengenalkan kepada anak-anak berbagai macam hewan dan tumbuhan air, tidak hanya mengenal dunia air secara sempit, sehingga mereka mempunyai wawasan yang luas mengenai dunia air, cara seperti ini tidak membuat anak-anak menjadi bosan untuk mempelajari sesuatu yang baru diawal pendidikan sekolah mereka. Penulis berharap mereka akan lebih menjaga kelestarian ekosistem di dalam air.

Hasil pembuatan media pembelajaran nantinya akan dipergunakan untuk guru dan anak didik dalam berinteraksi didalam kelas. Dalam hasil pengetesan belajar menggunakan media pembelajaran lebih menyenangkan dibanding dengan menggunakan alat peraga.

Kata Kunci : Multimedia, Media Pembelajaran, Adobe Flash CS3

ABSTRACT

The kindergarten teachers at Pioneer, Pakembinangun, Pakem, Sleman using methods learned by books or props that have been used to introduce to the students. Coupled with difficulties in finding real props and objects that form in accordance with the desired material especially for teachers to teach animals and aquatic plants. Hard to find props and real forms in natural surroundings suitable to be introduced to the students to make them difficult to visualize and understand the original shape of animals and water plants. So students are studying in kindergarten was bored with studying such methods.

With existing technology writer makes learning to recognize the world's media water for kindergarten. Introduce children to a wide variety of animals and water plants, not only about the world in a narrow water, so they have extensive knowledge about the world of water, this way does not make the children become bored to learn something new at the beginning of their school education. The author hopes they will be to preserve the ecosystem in the water.

Result of making instructional media will be used for teachers and students to interact in the classroom. In the test results to learn using instructional media is more fun than using props.

Keywords : *Multimedia, Media Learning, Adobe Flash CS3*

