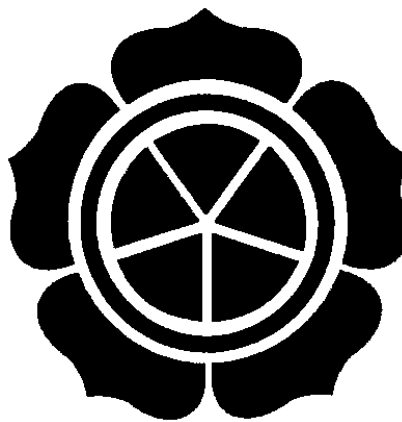


**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBACA,
MENG GAMBAR DAN BERHITUNG PADA TK ABA WONOPETI
KULON PROGO**

Tugas Akhir



Disusun oleh

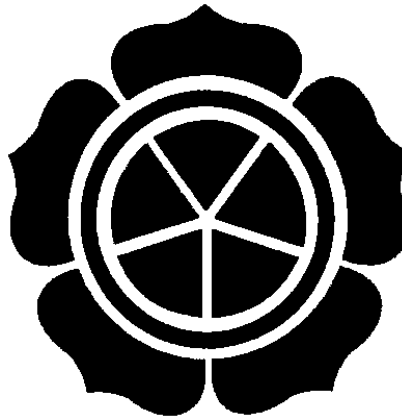
Adnan Zeinurrochman	08.02.7105
Novan Ari Mayang Seto	08.02.7119
Winarno	08.02.7139

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2011**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MEMBACA,
MENG GAMBAR DAN BERHITUNG PADA TK ABA WONOPETI
KULON PROGO**

Tugas Akhir

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



Disusun oleh

Adnan Zeinurrochman	08.02.7105
Novan Ari Mayang Seto	08.02.7119
Winarno	08.02.7139

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
A M I K O M
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MEMBACA, MENGGAMBAR, DAN BERHITUNG
PADA TK ABA WONOPETI KULON PROGO**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Adnan Zeinurrochman

08.02.7105

Novan Ari Mayang Seto

08.02.7119

Winarno

08.02.7139

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 6 Desember 2011

Dosen Pembimbing

Amir Fatah Sofyan, ST M.Kom
NIK.190302047

PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MEMBACA, MENGGAMBAR, DAN BERHITUNG
PADA TK ABA WONOPETI KULON PROGO**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Adnan Zeinurrochman

08.02.7105

Telah di pertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 26 Oktober 2011

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Barka Satya, S.Kom
NIK. 190302126

Heri Sismoro, M.Kom
NIK. 190302057

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Desember 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

**TUGAS AKHIR
PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MEMBACA, MENGGAMBAR, DAN BERHITUNG
PADA TK ABA WONOPETI KULON PROGO**

yang di persiapkan dan disusun oleh

Novan Ari Mayang Seto

08.02.7119

Telah di pertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Oktober 2011

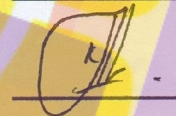
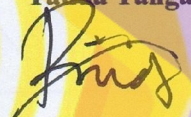
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

M. Rudiyanto Arief. MT
NIK.190302098

Mei P Kurniawan. M.Kom
NIK. 190302187

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 10 Desember 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

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 disuatu Institusi Pendidikan, dan sepanjang pengetahuan kami juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah di tulis atau diterbitkan oleh orang lain atau kelompok lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 05 Desember 2011

Adnan Zeinurrochman

08.02.7105

Novan Ari Mayang Seto

08.02.7119

Winarno

08.02.7139

HALAMAN MOTTO

1. Sholatlah Sebelum Anda Di Sholatkan!!!
2. Tidak ada yang tidak mungkin apabila anda berusaha kerja keras dan jangan menyerah untuk meraih apa yang anda inginkan.
3. Syukurilah hidup ini karena hidup adalah anugrah dan jalani hidup ini untuk melakukan yang terbaik.
4. Ketika kita mengalami kegagalan, maka segeralah mulai kembali bermimpi, dan mimpikanlah mimpi baru.
5. Kebanyakan dari kita tidak mensyukuri apa yang sudah kita miliki, tetapi kita selalu menyesali apa yang belum kita capai.
6. Hiduplah seperti pohon kayu yang lebat buahnya; hidup di tepi jalan dan dilempari orang dengan batu, tetapi dibalas dengan buah.
7. Jadilah kamu manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia, tetapi hanya kamu sendiri yang menangis; dan pada kematianmu semua orang menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang tersenyum.
8. Ukhuwah itu bukan terletak pada pertemuan, bukan pada manisnya ucapan dibibir, tetapi pada ingatan seseorang terhadap saudaranya di dalam doanya". (Imam Al - Ghozali)

Persembahan

Kupersembahkan karya ini bagi :

Kedua orang tuaku tercinta

Saudara-saudaraku terkasih

Orang-orang didekatku

Terima kasih atas kasih semangat yang diberikan padaku, hingga bisa membuatku berdiri tegak menghadapi tantangan hidup ini

**TERIMAKASIH YA ALLAH, ATAS SEGALA RAHMAT DAN HIDAYAH
YANG SELALU ENKAU BERIKAN KEPADA HAMBAMU INI.....**



ALHAMDULILLAH

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin, puji syukur atas kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Membaca, Menggambar, dan Berhitung Pada TK ABA Wonopati Kulon Progo”**. Tugas akhir ini disusun sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi pada jenjang D3 Jurusan Manajemen Informatika pada STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam kesempatan ini dengan segala kerendahan hati penulis sampaikan rasa terima kasih sebesar-besarnya kepada pihak yang telah membantu, membimbing, sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan seperti yang diharapkan, khususnya kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya yang diberikan kepada penulis.
2. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, M.M selaku Ketua umum STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Bapak Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan petunjuk dan bimbingan.
4. Orang Tua, saudara-saudara beserta keluarga yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan penuh kepada penulis di bangku kuliah.

5. Teman-teman yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan tugas akhir dengan lancar.

Akhir kata semoga Allah SWT selalu memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir. Dalam penulisan tugas akhir ini penulis telah berusaha dengan segala kemampuan yang ada, tetapi karena masih kurangnya pengetahuan penulis, maka penulis menyadari bahwa tulisan ini masih jauh dari kesempurnaan.

Oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis bersedia menerima kritik dan saran, serta masukan yang bersifat membangun agar selanjutnya tugas akhir ini menjadi lebih baik. Harapan penulis semoga tugas akhir ini berguna bagi penulis dan semua pihak yang membutuhkan.

Wassalamu'alaikum Wr Wb

Yogyakarta, 4 Oktober 2011

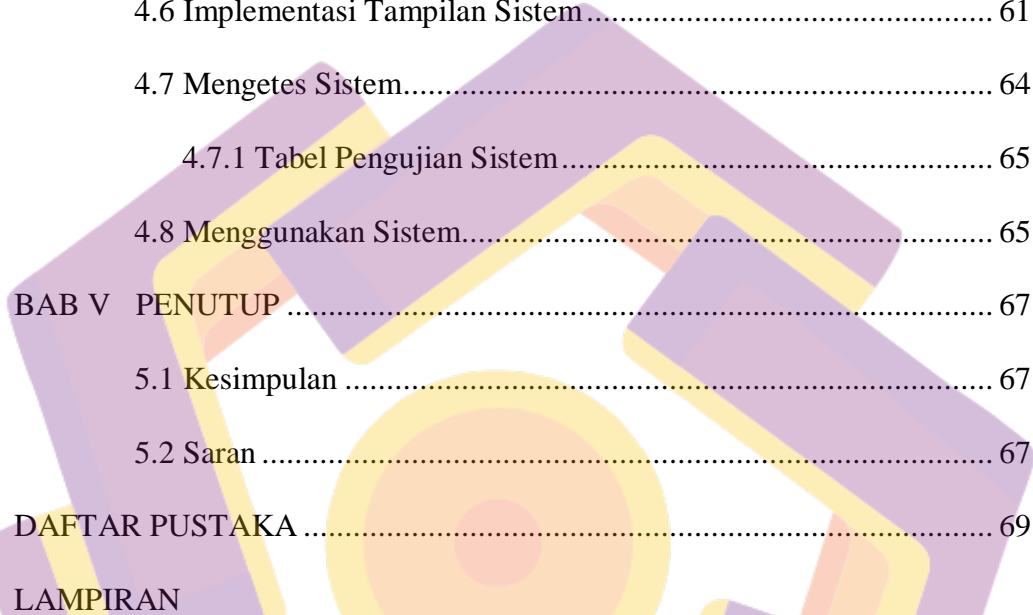
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Manfaat Pembuatan	3
1.5.1 Bagi Penulis	3
1.5.2 Bagi Masyarakat Umum	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1 Interview	4
1.6.2 Observasi	4

1.6.3 Studi Pustaka	4
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Multimedia	7
2.2 Komponen Multimedia	8
2.2.1 Teks	8
2.2.2 Grafik (image)	9
2.2.3 Suara (audio).....	9
2.2.4 Video	10
2.2.5 Animasi (animation)	10
2.3 Kategori Multimedia.....	13
2.3.1 Interaktif	13
2.3.2 Linear	14
2.4 Struktur Informasi Multimedia.....	14
2.4.1 Struktur Linear	15
2.4.2 Struktur Menu	15
2.4.3 Struktur Hieararki	16
2.4.4 Struktur Jaringan.....	17
2.4.5 Struktur Kombinasi	18
2.5 Merancang Desain Media Pembelajaran	20
2.5.1 Menulis Storyboard.....	21
2.5.2 Mengorganisasikan Materi	22
2.5.3 Perencanaan Audio	28

2.5.4 Editing	29
2.5.5 Proofreading	29
2.6 Pengenalan Perangkat Lunak Multimedia	29
2.6.1 Macromedia Director MX	30
2.6.2 Adobe Photoshop CS3	33
BAB III TINJAUAN UMUM	37
3.1 Sekilas TK ABA Wonopeti.....	37
3.2 Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini.....	37
3.3 Visi dan Misi	38
3.3.1 Visi	38
3.3.2 Misi	38
3.4 Pengelompokan kelas TK ABA Wonopeti	39
3.5 Pengelolaan Pembelajaran dan Lokasi	39
3.6 Kurikulum Pengajaran	42
3.7 Prestasi	43
BAB IV PEMBAHASAN	44
4.1 Mendefinisikan Masalah	44
4.2 Merancang Konsep	44
4.3 Merancang Isi.....	45
4.4 Merancang Naskah	45
4.4.1 Struktur Informasi Multimedia.....	45
4.4.2 Merancang Grafik	47
4.5 Memproduksi Sistem.....	53



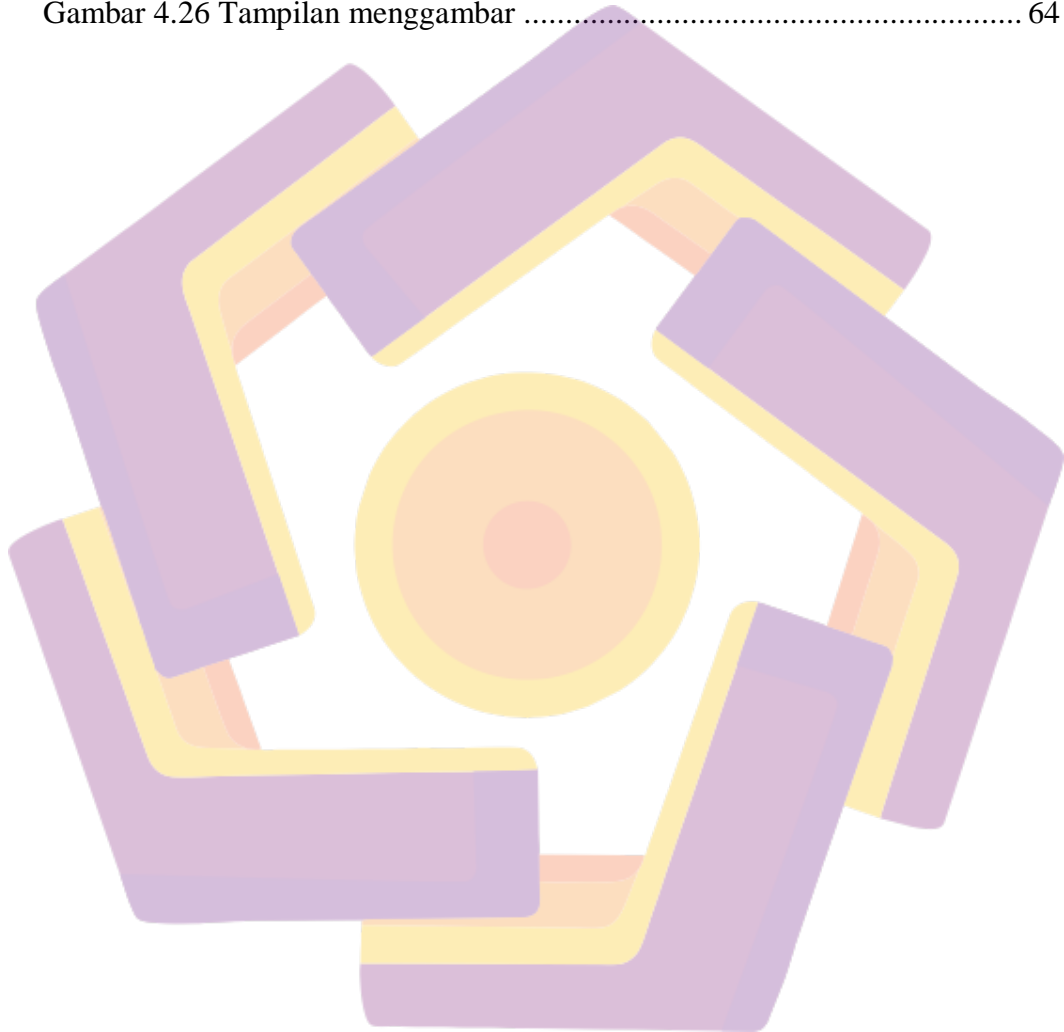
4.5.1 Adobe Photoshop CS3	54
4.5.2 Adobe Audition 2.0.....	55
4.5.3 Membuat Animasi Huruf	57
4.5.4 Macromedia Director MX.....	58
4.6 Implementasi Tampilan Sistem.....	61
4.7 Mengetes Sistem.....	64
4.7.1 Tabel Pengujian Sistem.....	65
4.8 Menggunakan Sistem.....	65
BAB V PENUTUP	67
5.1 Kesimpulan	67
5.2 Saran	67
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan alur multimedia interaktif.....	13
Gambar 2.2 Bagan alur multimedia linear	14
Gambar 2.3 Model struktur linear	15
Gambar 2.4 Aliran aplikasi multimedia dengan struktur menu	16
Gambar 2.5 Model struktur hierarki	17
Gambar 2.6 Struktur jaringan	18
Gambar 2.7 Struktur kombinasi.....	19
Gambar 2.8 Contoh bagian-bagian media pembelajaran	20
Gambar 2.9 Contoh komponen storyboard	21
Gambar 2.10 Contoh penomoran langkah-langkah	23
Gambar 2.11 Contoh penggunaan anak panah	24
Gambar 2.12 Contoh penggunaan perbandingan	24
Gambar 2.13 Contoh comparison to explain.....	25
Gambar 2.14 Contoh comparison	25
Gambar 2.15 Contoh pengorganisasian spasial.....	26
Gambar 2.16 Penggunaan contoh peristiwa sehari-hari	27
Gambar 2.17 Contoh menggunakan scenario.....	27
Gambar 2.18 Tampilan macromedia director MX 2004.....	31
Gambar 2.19 Tampilan Adobe Photoshop CS3	33
Gambar 2.20 Tampilan adobe audition 2.0	35
Gambar 3.1 Susunan personalia TK ABA Wonopeti	40

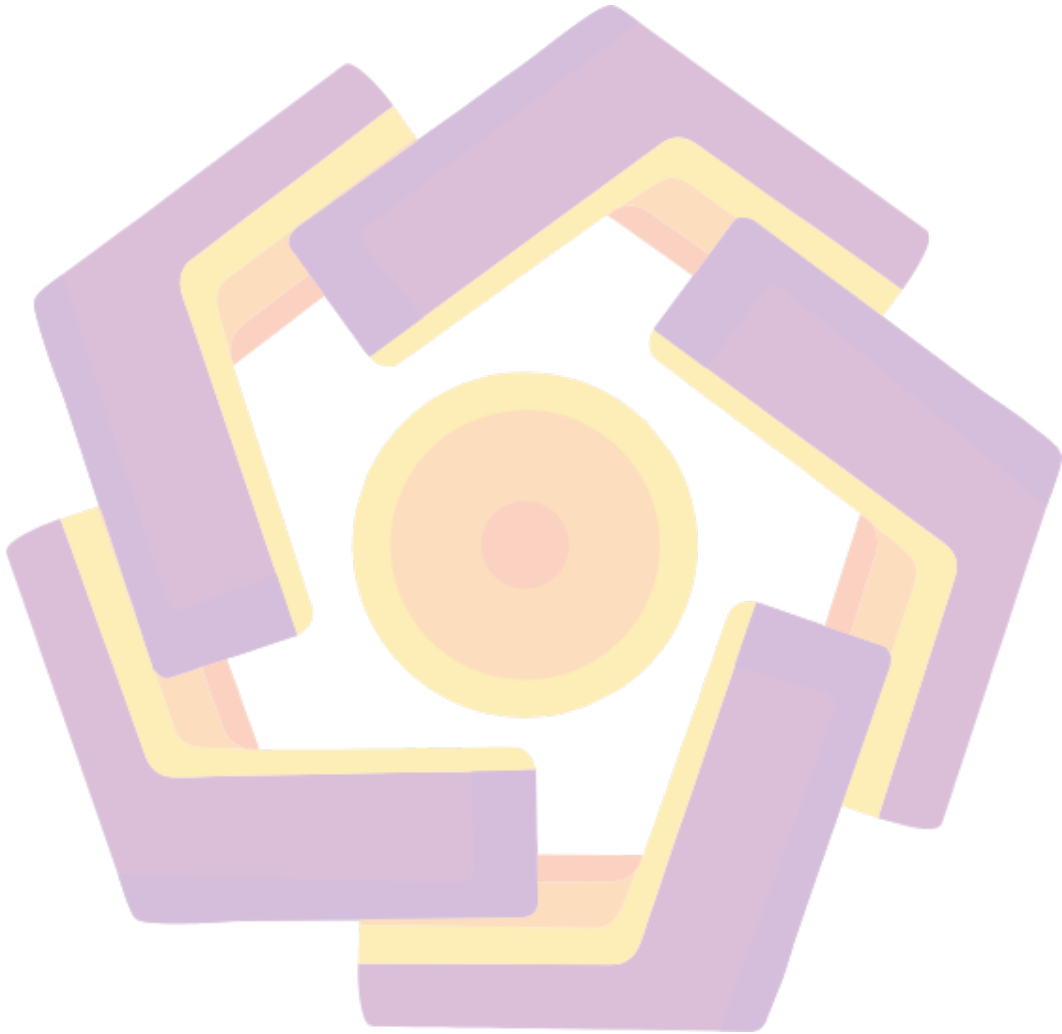
Gambar 3.2 Susunan pengurus komite TK ABA Wonopeti	41
Gambar 4.1 Struktur hierarki aplikasi pembelajaran membaca, mnggambar, dan berhitung	46
Gambar 4.2 Rancangan halaman utama	48
Gambar 4.3 Rancangan pelajaran mengenal huruf.....	48
Gambar 4.4 Rancangan materi mengenal nama hewan& benda	49
Gambar 4.5 Rancangan halaman kuis menebak suara hewan.....	50
Gambar 4.6 Rancangan materi mengenal huruf	50
Gambar 4.7 Rancangan pelajaran menghitung jumlah benda	51
Gambar 4.8 Rancangan kuis menghitung	52
Gambar 4.9 Rancangan materi menggambar	52
Gambar 4.10 Rancangan game puzzle	53
Gambar 4.11 Siklus software yang digunakan	54
Gambar 4.12 Proses pengolahan gambar	55
Gambar 4.13 Memulai perekaman	56
Gambar 4.14 Proses perekaman suara	56
Gambar 4.15 Pembuatan animasi huruf	57
Gambar 4.16 Tampilan mengimport file.....	58
Gambar 4.17 Tampilan papan score	59
Gambar 4.18 Tampilan dialog create projector	61
Gambar 4.19 Tampilan menu utama.....	61
Gambar 4.20 Tampilan pelajaran mengenal huruf	62
Gambar 4.21 Tampilan mengenal nama hewan dan benda.....	62

Gambar 4.22 Tampilan kuis menebak suara hewan	62
Gambar 4.23 Tampilan mengenal angka	63
Gambar 4.24 Tampilan belajar menghitung jumlah objek.....	63
Gambar 4.25 Tampilan kuis menebak jumlah.....	63
Gambar 4.26 Tampilan menggambar	64



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal rencana kegiatan	6
Tabel 4.1 Tabel pengujian system	



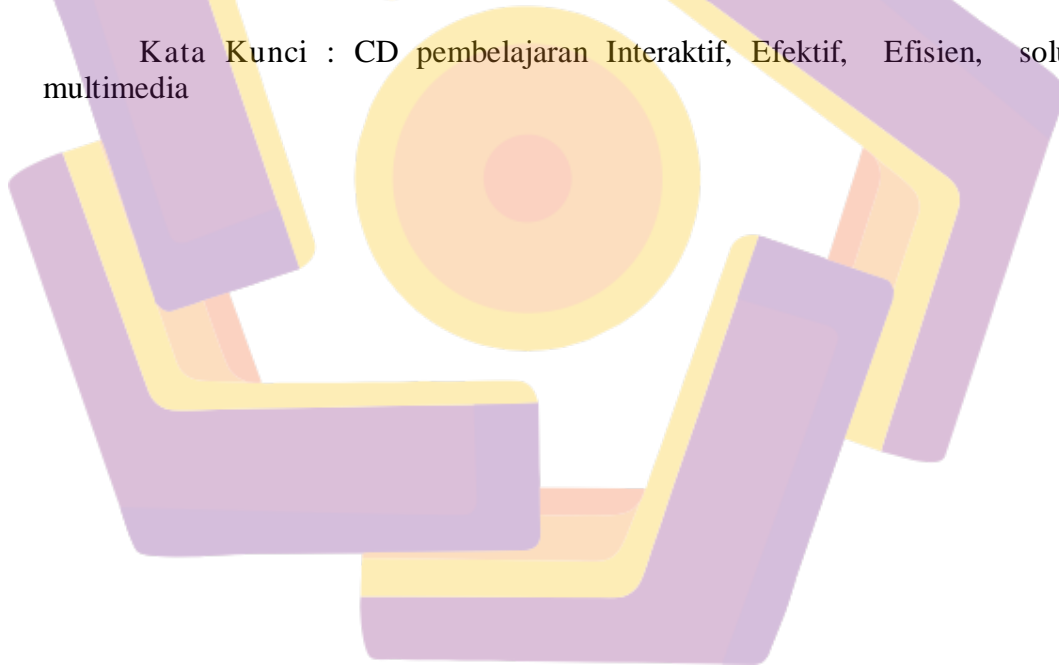
INTISARI

Komputer dapat menjadi media pembelajaran yang terkemuka dan paling dipergunakan secara luas, khususnya untuk pembelajaran multimedia berbasis komputer yang akan sangat membantu guru dan pendidik. Tujuan Tugas Akhir ini adalah untuk membuat CD pembelajaran interaktif TK ABA Wonopeti. Serta memberikan suatu alternatif sistem pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini adalah observasi, wawancara, dan studi pustaka. Software yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah macromedia director MX. Menggabungkan berbagai unsur multimedia seperti gambar, suara, animasi, dan video. Dengan implementasikan CD pembelajaran membaca, menggambar, dan berhitung.

Dapat digunakan untuk anak 4-6 tahun. Tampilan menu mudah dipahami. Terdapat menu mengenal huruf, mengenal angka, menggambar, game, belajar mengenal hewan dan benda.

Kata Kunci : CD pembelajaran Interaktif, Efektif, Efisien, solusi, multimedia



ABSTRACT

Computers can be a means of learning the most important and most widely used, especially for multimedia learning based on computer will greatly help teachers and educators. The purpose of this final project is to create interactive learning CD in ABA Wonopeti kindergarten. And to provide a more effective and efficient learning opportunity.

Methods of data collection used in preparing the final report were the observation, interview and study of literature. Software used to create these applications, macromedia director MX. Combining the various elements of multimedia such as images, audio, animation, and video. With the implementation of the interactive learning CD for reading , drawing, and count.

can be used in children aged 4-6 years. display menus are user friendly. there is a menu to learn letters, learning numbers, drawing, games, learning about animals and objects.

Keywords : Interactive learning CD, Effective, Efficient, Solutions, multimedia

