

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN LALU LINTAS PADA
TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI



disusun oleh

Yananda Irvansyahida

17.11.1690

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN LALU LINTAS PADA
TAMAN KANAK-KANAK**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan

mencapai gelar Sarjana

pada Program Studi Informatika



disusun oleh

Yananda Irvansyahida

17.11.1690

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN LALU LINTAS**

PADA TAMAN KANAK-KANAK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yananda Irvansyahida

17.11.1690

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 6 September 2022

Dosen Pembimbing,



Ali Mustopa, M.Kom.

NIK. 190302192

PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK PENGENALAN LALU LINTAS PADA TAMAN KANAK-KANAK

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Yananda Irvansyahida

17.11.1690

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Februari 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Tonny Hidayat, M.Kom., Ph.D
NIK. 190302182

Raditya Wardhana, M.Kom
NIK. 190302208

Ali Mustopa, M.Kom
NIK. 190302192



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 23 Februari 2023

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302096

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, 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.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Februari 2023



Yananda Irvansyahida

MOTTO

“Terus berbuat baik kepada siapapun, termasuk kepada orang yang tidak baik kepada saya”

“Jika gagal, jangan menyerah dan harus segera bangkit!”



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirrabil'alaamiin, penulis dapat menyelesaikan Skripsi berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Pengenalan lalu lintas Pada Taman Kanak-kanak”** dengan baik. Rasa bangga dan bahagia penulis persembahkan skripsi ini untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
2. Keluarga saya khususnya kedua orangtua yang selalu memberi dukungan dan motivasi dalam mengerjakan skripsi ini.
3. Bapak Ali Mustopa, M.Kom selaku dosen pembimbing, terimakasih banyak saya ucapkan kepada beliau yang sudah membimbing dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
4. Teman, sahabat, dan calon istri saya Rianna Andayani yang selalu memberikan *support* dan mendengarkan keluh kesah dalam mengerjakan skripsi.
5. Guru dan siswa TK Dwijaya Kumendaman yang telah memberikan izin penelitian.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat, serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Sarjana Strata 1 Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kelemahan dan kekurangannya, namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembacanya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 24 Februari 2023

Yananda Irvansyahida

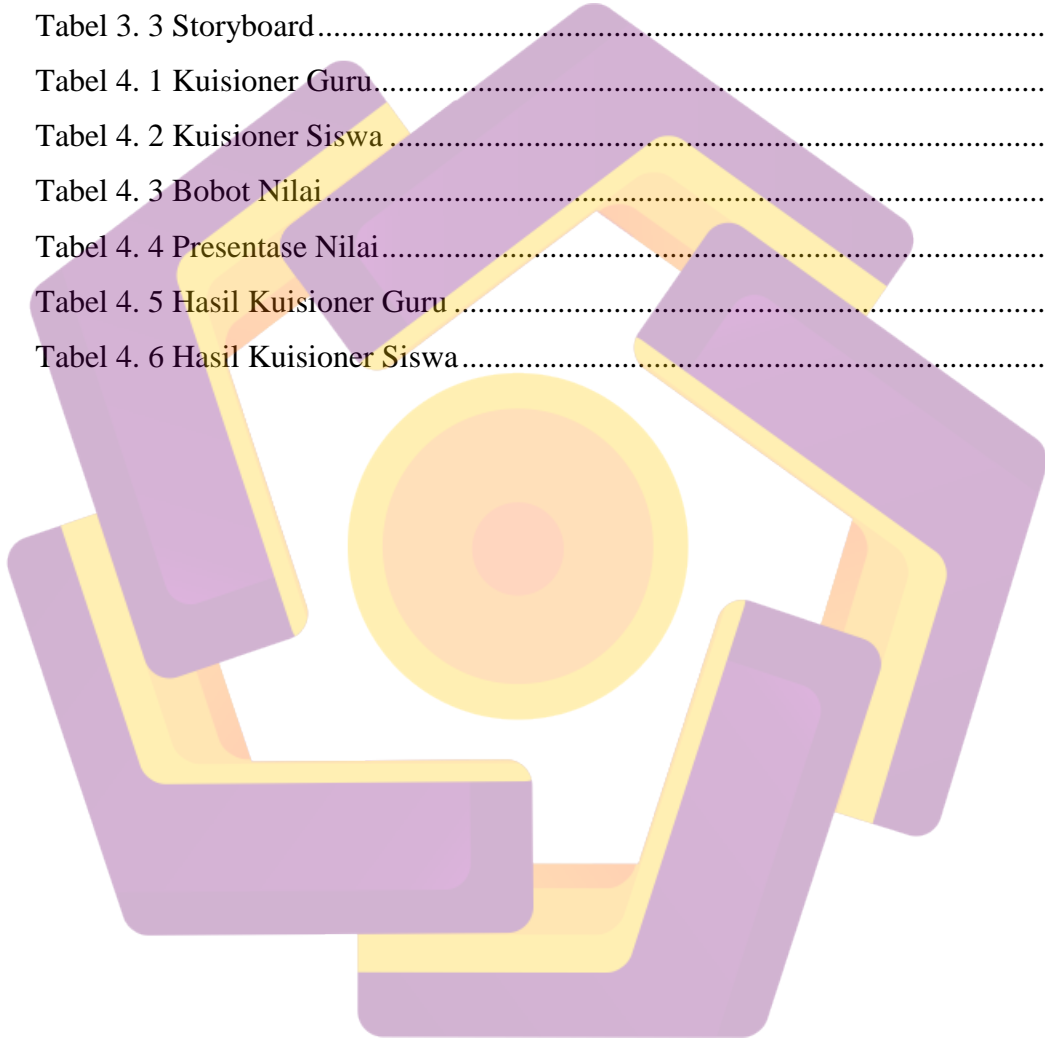
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	iii
PENGESAHAN	iv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
INTISARI.....	xiii
<i>ABSTRACT</i>	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah.....	3
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metode Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1. Tinjauan Pustaka	7
2.2. Dasar Teori	11
2.2.1. Multimedia.....	11

2.2.2.	Adobe Animate 2021	12
2.2.3.	Action Script.....	12
2.2.4.	ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation).....	13
2.3.	Tahap Pembuatan	14
2.4.	Tahap Evaluasi	15
BAB III METODE PENELITIAN.....		18
3.1.	Tinjauan Umum Penelitian.....	18
3.2.	Alat dan Bahan Penelitian	18
3.3.	Analisis Kebutuhan	19
3.4.	Pra Produksi	20
3.5.	Produksi.....	27
3.6.	Pasca produksi.....	33
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		34
4.1.	Implementasi	34
4.2.	Evaluasi	39
4.3.	Pembahasan.....	41
BAB V PENUTUP.....		43
5.1.	Kesimpulan.....	43
5.2.	Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA		45
LAMPIRAN.....		47
DOKUMENTASI		66

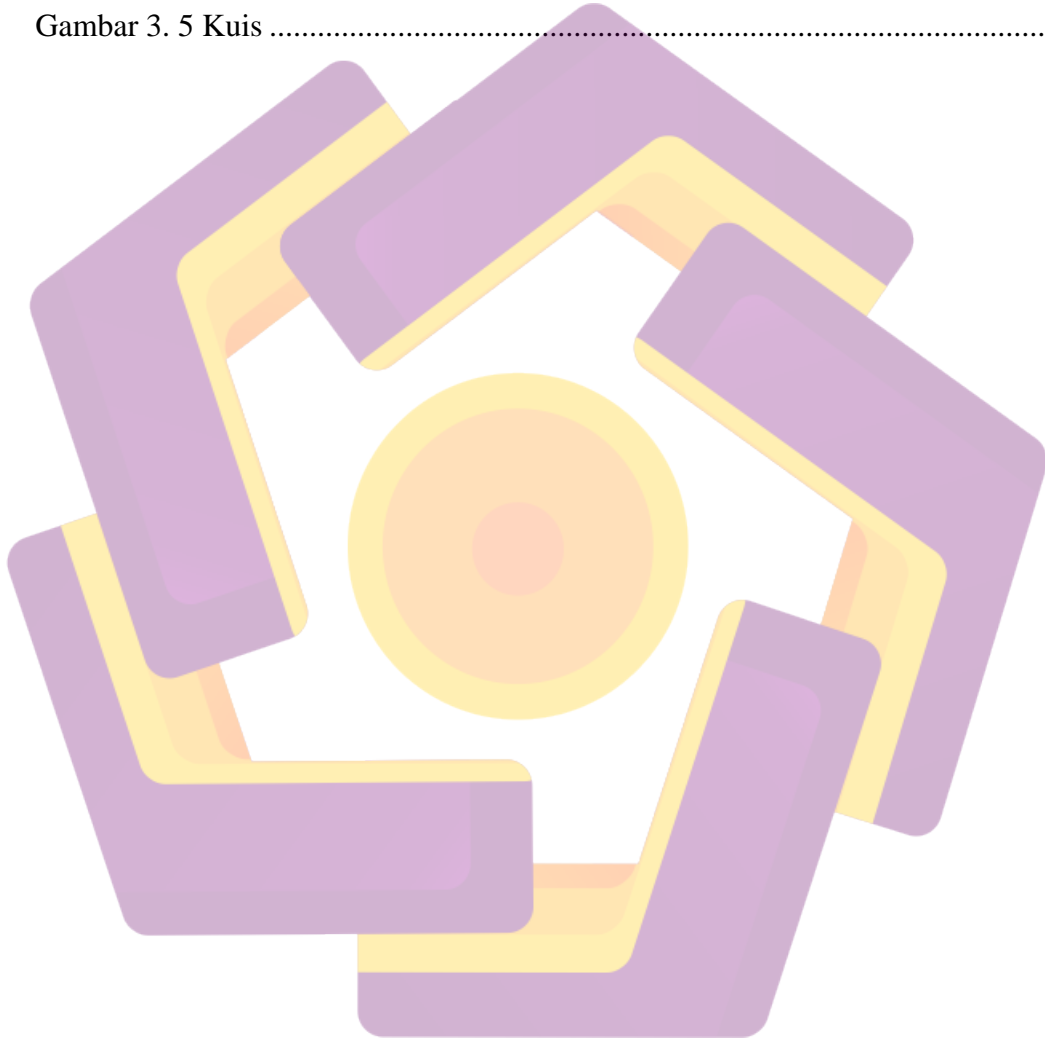
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian.....	8
Tabel 2. 2 Presentase Nilai.....	17
Tabel 3. 1 Kebutuhan Perangkat Keras.....	19
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	20
Tabel 3. 3 Storyboard.....	21
Tabel 4. 1 Kuisisioner Guru.....	34
Tabel 4. 2 Kuisisioner Siswa.....	36
Tabel 4. 3 Bobot Nilai.....	37
Tabel 4. 4 Presentase Nilai.....	38
Tabel 4. 5 Hasil Kuisisioner Guru.....	38
Tabel 4. 6 Hasil Kuisisioner Siswa.....	39



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tampilan awal	27
Gambar 3. 2 Menu Pilihan	27
Gambar 3. 3 Lampu lalu lintas beserta fungsinya	29
Gambar 3. 4 Rambu lalu lintas beserta fungsinya.....	31
Gambar 3. 5 Kuis	33



INTISARI

Kebutuhan akan tersajinya program pengajaran berbasis komputer masa ini semakin meningkat. Hal ini disebabkan pembelajaran yang diperoleh di sekolah kadang kala kurang menarik perhatian siswa. Salah satu media yang menarik dan tidak membosankan adalah media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Maka dengan hal tersebut penelitian ini mengenai pengenalan lalu lintas dibuat dengan berbasis multimedia interaktif. Dengan menggunakan Adobe Animate 2021 dan Action Script sebagai bahasa pemrogramannya. Penelitian ini menerapkan metode penelitian *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian yaitu siswa Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman.

TK Dwijaya Kumendaman merupakan salah satu Lembaga pendidikan pra sekolah sebelum SD yang ada di Yogyakarta. Tujuan memberikan pelajaran kepada siswanya tentang pengenalan lalu lintas dengan tujuan agar peserta didik dapat memahami peraturan lalu lintas sejak usia dini untuk menumbuhkan sikap positif yang akan mendatangkan manfaat saat anak-anak itu menjadi dewasa kelak di masa mendatang.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diperoleh kesimpulan bahwa multimedia interaktif yang dengan menggunakan Adobe Animate 2021, sehingga dapat digunakan dalam proses belajar dan mengajar, dari segi multimedia termasuk dalam kategori “Sangat Baik”.

Kata Kunci: Adobe Animate 2021, Action Script, Penelitian dan Pengembangan, Taman Kanak-kanak Dwijaya Kumendaman.

ABSTRACT

The need for the provision of computer-based teaching programs today is increasing. This is because the learning obtained at school sometimes does not attract the attention of students. One of the interesting and not boring media is interactive multimedia-based learning media. So with this, this research on traffic recognition is made based on interactive multimedia. By using Adobe Animate 2021 and Action Script as the programming language. This study applies the Research and Development research method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects were the students of the Dwijaya Kumendaman Kindergarten.

TK Dwijaya Kumendaman is one of the pre-school educational institutions before elementary school in Yogyakarta. The purpose of giving lessons to students about the introduction of traffic with the aim that students can understand traffic rules from an early age to cultivate a positive attitude that will bring benefits when the children become adults in the future.

Based on the research conducted, it was concluded that interactive multimedia using Adobe Animate 2021, so that it can be used in the learning and teaching process, in terms of multimedia is included in the "Very Good" category.

Keywords: *Adobe Animate 2021, Action Script, Research and Development, Dwijaya Kumendaman Kindergarten.*