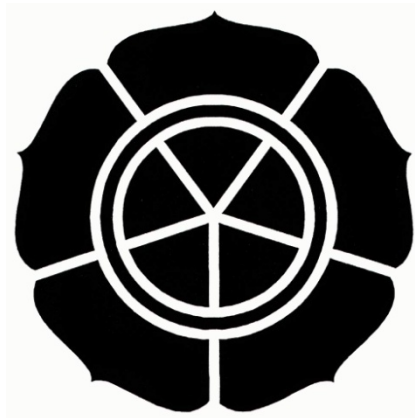


MEDIA PEMBELAJARAN DAUR HIDUP HEWAN BERBASIS

MULTIMEDIA UNTUK SEKOLAH DASAR

(Studi Kasus : SD SRIHARJO IMOIRI)

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Imam Santoso

09.01.2486

Bagus Pratomo

09.01.2520

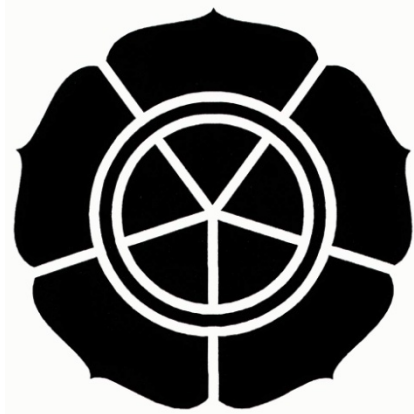
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2012**

**MEDIA PEMBELAJARAN DAUR HIDUP HEWAN BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus : SD SRIHARJO IMOGIRI)

Tugas Akhir

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



disusun oleh

Imam Santoso

09.01.2486

Bagus Pratomo

09.01.2520

**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 DAUR HIDUP HEWAN BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus : SD SRIHARJO IMOIRI)

yang dipersiapkan dan disusun oleh
Imam Santoso
09.01.2486

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

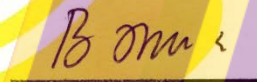
Nama Penguji

Tanda Tangan

Krisnawati, S.Si, MT
NIK. 190302038



Barka Satya, S.Kom
NIK. 190302126



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 29 Mei 2012

KEPALA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN DAUR HIDUP HEWAN BERBASIS
MULTIMEDIA UNTUK SEKOLAH DASAR**

(Studi Kasus : SD SRIHARJO IMOGIRI)

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Bagus Pratomo

09.01.2520

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Mei 2012

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom

NIK. 190302047

Joko Dwi Santoso, M.Kom

NIK. 190302181

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 29 Mei 2012

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.

NIK. 190302001

PERNYATAAN KEASLIAN

Kami yang bertanda tangan di bawah 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 Institusi 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, 29 Mei 2012

Nama

NIM


Tanda Tangan

Imam Santoso

09.01.2486

Bagus Pratomo

09.01.2520



KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini. Proyek Akhir ini disusun guna melengkapi salah satu syarat wajib yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

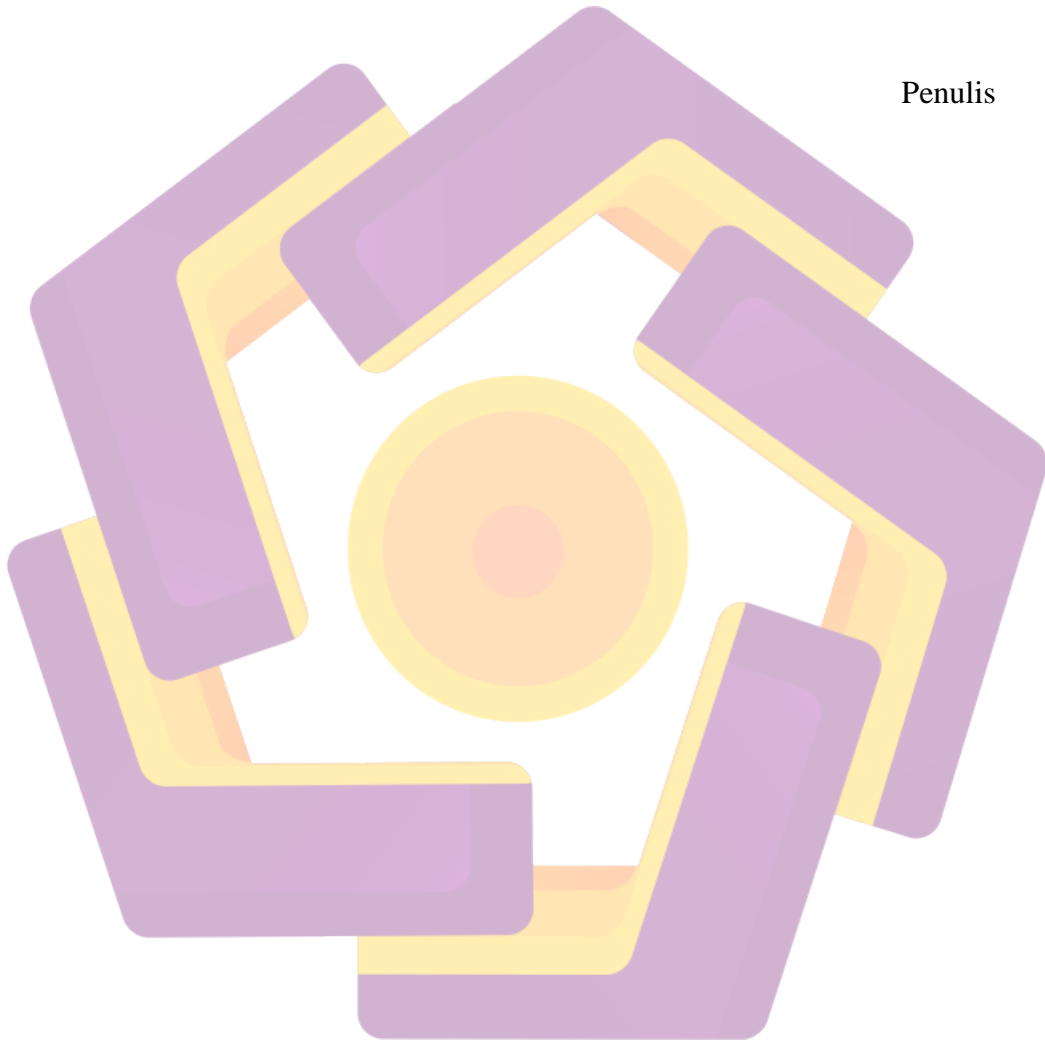
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fattah, M.Kom. selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika
3. Bapak Agus Purwanto, S.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak Martono, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Sriharjo.
5. Bapak, Ibu, dan Keluarga tercinta yang telah memberikan dukungan moril dan materiil.
6. Teman-teman seperjuangan D3TI 01 angkatan 2009, terimakasih atas bantuan dan dukungannya.
7. Semua pihak yang telah membantu sehingga Proyek Akhir ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan dan jauh dari sempurna, sehingga kritik dan saran sangat kami harapkan.

Akhirnya penulis berharap semoga Tugas Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, Mei 2012

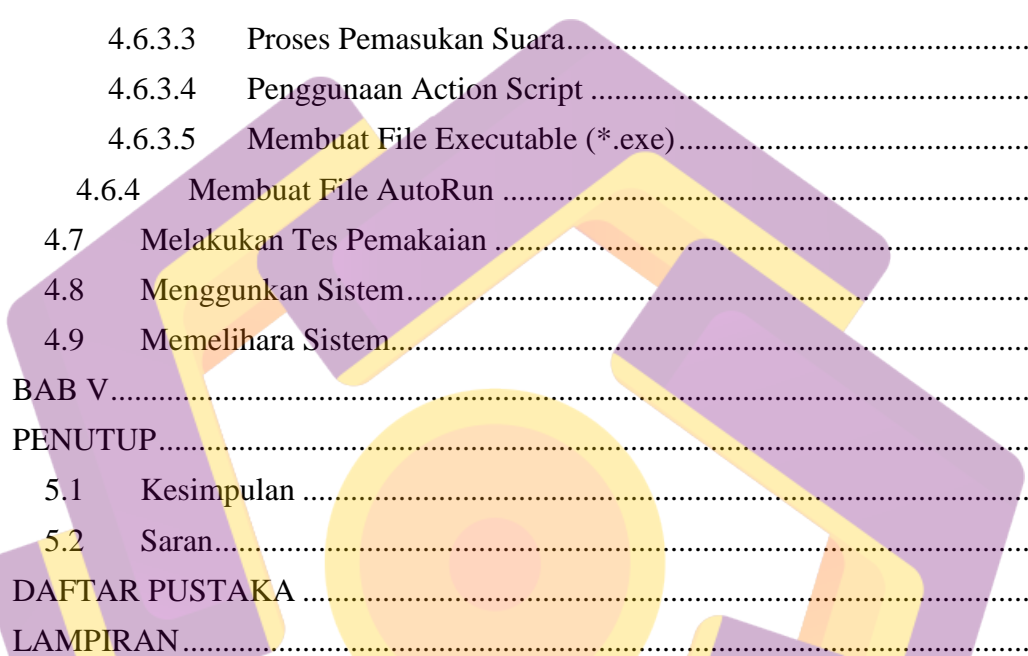
Penulis



DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN KEASLIAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
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
2.3.5 Video	11
2.3.5 Animasi (Animation)	12
2.4 Struktur Aplikasi Multimedia	12

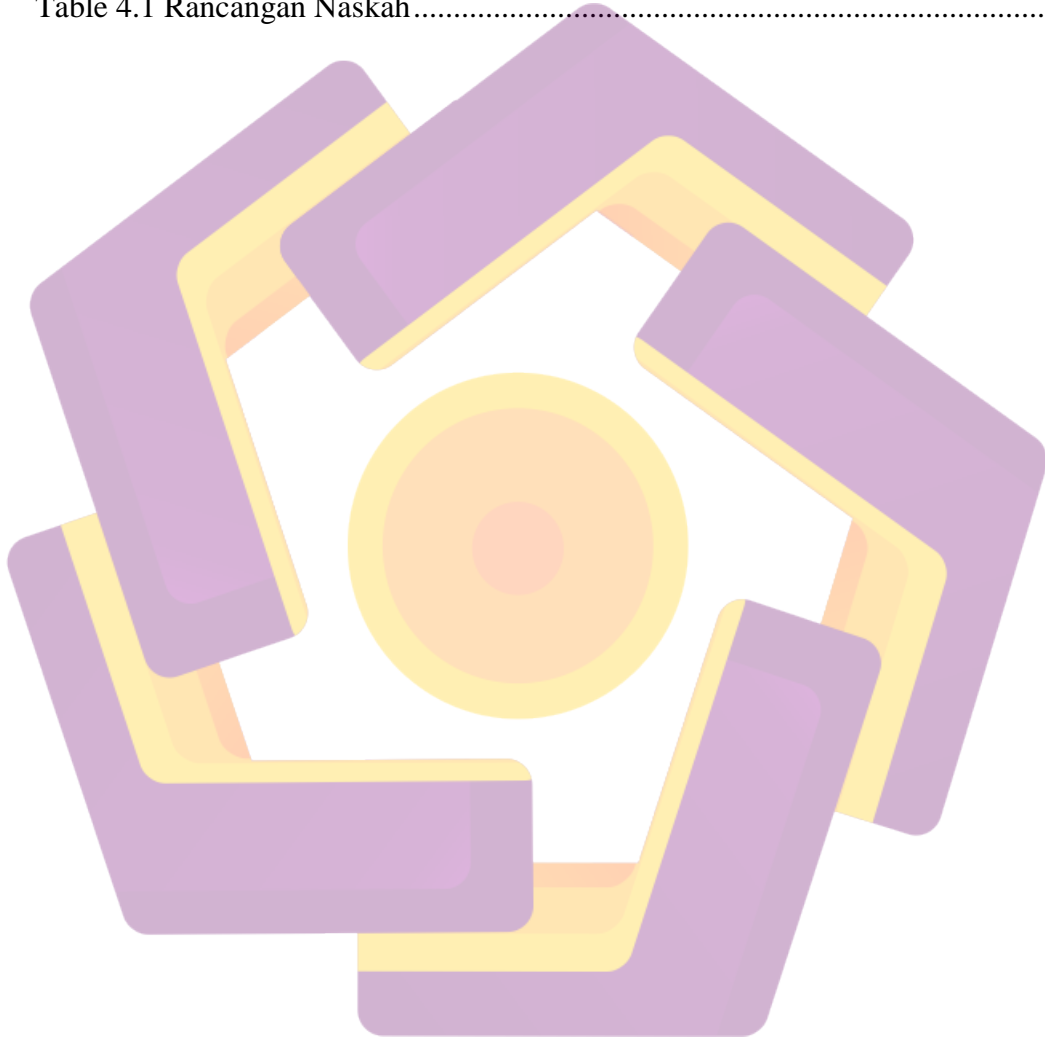
2.4.1	Struktur Linear	12
2.4.2	Struktur Menu	13
2.4.3	Struktur Hierarki	14
2.4.4	Struktur Jaringan	14
2.4.5	Struktur Kombinasi	15
2.5	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
2.6	Teori Tentang Media Pembelajaran.....	20
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.6.2	Manfaat Media Pembelajaran	21
2.6.3	Pembelajaran CD Interaktif	21
2.7	Software Yang Digunakan	22
2.7.1	Adobe Flash CS3 Professional.....	22
2.7.2	Adobe Photoshop CS3	24
2.7.3	Adobe Soundbooth CS3.....	25
2.8	Hardware Yang Digunakan.....	27
3.1	Sejarah Singkat SDN Sriharjo.....	28
3.2	Fasilitas Dan Program Kegiatan	29
3.3	Visi Misi dan Tujuan.....	30
3.3.1	Visi	30
3.3.2	Misi	30
3.3.3	Tujuan	31
3.4	Lokasi.....	31
3.5	Struktur Organisasi Komite/Dewan Sekolah	31
3.6	Daur Hidup Hewan	32
3.6.1	Daur Hidup Tanpa <i>Metamorfosis</i>	32
3.6.2	Daur Hidup Dengan <i>Metamorfosis</i>	32
3.6.2.1	Metamorfosis Sempurna (Lengkap)	33
3.6.2.2	Metamorfosis Tidak Sempurna (Tidak Lengkap).....	33
BAB IV		34
PEMBAHASAN		34
4.1	Mendefinisikan Masalah	34
4.2	Merancang Konsep.....	35
4.3	Merancang Isi.....	36
4.4	Merancang Naskah.....	36



4.6	Memproduksi Sistem	51
4.6.1	Membuat Tampilan Halaman Utama	52
4.6.2	Mengolah Suara	56
4.6.3	Pembuatan Aplikasi dengan Adobe Flash CS 3 Professional	59
4.6.3.1	Pembuatan Halaman Utama.....	59
4.6.3.2	Pembuatan Tombol	61
4.6.3.3	Proses Pemasukan Suara.....	64
4.6.3.4	Penggunaan Action Script	65
4.6.3.5	Membuat File Executable (*.exe).....	67
4.6.4	Membuat File AutoRun	68
4.7	Melakukan Tes Pemakaian	69
4.8	Menggunkan Sistem.....	70
4.9	Memelihara Sistem.....	71
BAB V	73
PENUTUP	73
5.1	Kesimpulan	73
5.2	Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	76

DAFTAR TABEL

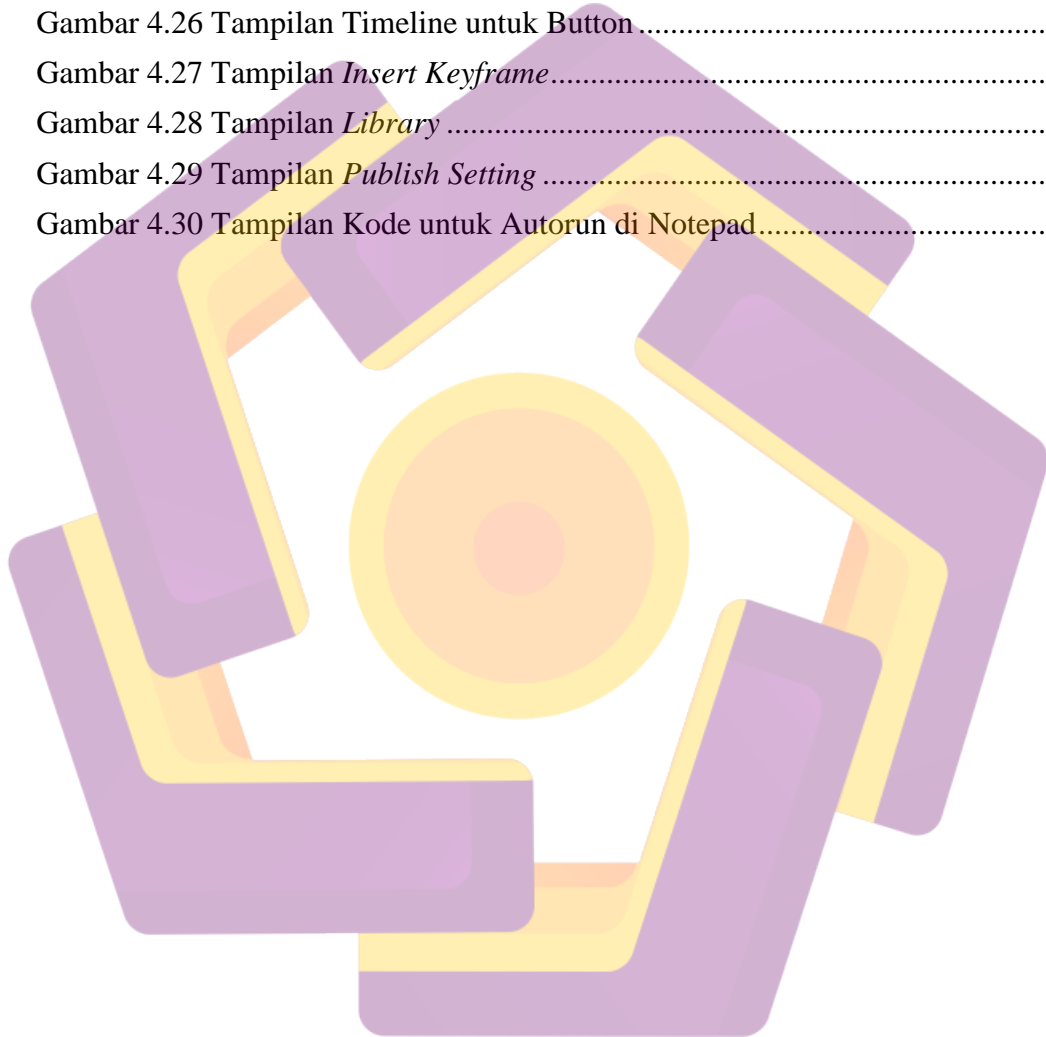
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan	7
Tabel 2.1 Panduan Pengembangan Siklus Multimedia.....	19
Table 4.1 Rancangan Naskah.....	37



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Linear	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 2.5 Tampilan awal <i>Adobe Photoshop CS 3</i>	24
Gambar 2.6 Tampilan Awal <i>Adobe Soundbooth CS3</i>	26
Gambar 3.1 Struktur Dewan Sekolah SD Sriharjo	31
Gambar 3.2 Tahapan <i>Metamorfosis</i> Sempurna.....	33
Gambar 3.3 Tahapan <i>Metamorfosis</i> Tidak Sempurna.....	33
Gambar 4.1 Rancangan Aplikasi.....	40
Gambar 4.2 Rancangan Intro	43
Gambar 4.3 Rancangan Halaman Utama	43
Gambar 4.4 Rancangan Halaman Menu Utama.....	44
Gambar 4.5 Rancangan Sub Menu Katak	45
Gambar 4.6 Rancangan Sub Menu Kupu-kupu	46
Gambar 4.7 Rancangan Sub Menu Kecoa	47
Gambar 4.8 Rancangan Sub Menu Nyamuk.....	48
Gambar 4.9 Rancangan Sub Menu Ayam.....	49
Gambar 4.10 Rancangan Sub Menu Lalat	50
Gambar 4.11 Rancangan Quis.....	51
Gambar 4.12 Tampilan Pengaturan Stage di <i>Adobe Photoshop CS 3</i>	52
Gambar 4.13 Tampilan Open gambar	53
Gambar 4.14 Proses <i>tracing</i> gambar dengan <i>Pen Tool</i>	54
Gambar 4.15 Hasil jadi pembuatan Halaman Utama.....	54
Gambar 4.16 Tampilan <i>Layer Style</i>	55
Gambar 4.17 Tampilan hasil jadi halaman utama.....	56
Gambar 4.19 Tampilan Pengaturan <i>Record</i>	57

Gambar 4.20 Tampilan <i>Waveform</i>	58
Gambar 4.21 Tampilan Audio saat diblok	59
Gambar 4.22 Document Properties	60
Gambar 4.23 Tampilan Import gambar *.psd ke Flash.....	61
Gambar 4.24 Tampilan seleksi tombol	62
Gambar 4.25 Tampilan <i>Convert to Symbol</i>	62
Gambar 4.26 Tampilan Timeline untuk Button	63
Gambar 4.27 Tampilan <i>Insert Keyframe</i>	64
Gambar 4.28 Tampilan <i>Library</i>	65
Gambar 4.29 Tampilan <i>Publish Setting</i>	68
Gambar 4.30 Tampilan Kode untuk Autorun di Notepad.....	69



INTISARI

Sekolah merupakan institusi yang salah satu tugasnya adalah memberikan pelayanan kepada masyarakat untuk menyiapkan sumber daya manusia (SDM) masa depan yang bermutu dan berdaya guna. Pengembangan implementasi teknologi informasi dan komunikasi di sekolah merupakan upaya yang seharusnya dilakukan.

Metode pembelajaran yang dilakukan di SD Sriharjo masih menggunakan metode manual sehingga murid menjadi cepat bosan dan kurang tertarik dengan materi yang disampaikan, khususnya pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Oleh karena itu kita membutuhkan suatu cara yang efektif untuk menyampaikan materi agar mudah dimengerti oleh siswa. Salah satu cara adalah dengan menggunakan media pembelajaran interaktif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif yang dibuat dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi tentang daur hidup hewan sehingga siswa mudah untuk memahaminya dan tidak merasa bosan .

Kata kunci : Media pembelajaran interaktif, daur hidup hewan, multimedia, sekolah dasar.

ABSTRACT

School is an institution whose job is to provide services to the community to prepare human resource (HR) the future of quality and efficient. Development of information and communication technology implementation in schools is an effort that should be done.

Learning methods are performed in SD Sriharjo still use manual methods so that students quickly become bored and less interested in the material presented, especially the lessons of Natural Sciences. Therefore we need an effective way to convey the material to be easily understood by students. One way is to use interactive learning media.

The result showed that the media created an interactive learning can facilitate the teacher in presenting material about the life cycle of animals so that the students easy to understand and not feel bored.

Keywords: *Interactive learning media, life cycle of animals, multimedia, primary school*

