

**MEDIA PEMBELAJARAN DAUR HIDUP HEWAN BERBASIS**

**MULTIMEDIA UNTUK SEKOLAH DASAR**

**(Studi Kasus : SD SRIHARJO IMOGIRI)**

**TUGAS AKHIR**



disusun oleh

**Imam Santoso**

**09.01.2486**

**Bagus Pratomo**

**09.01.2520**

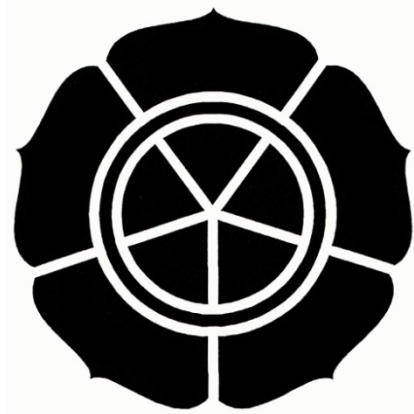
**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
AMIKOM  
YOGYAKARTA  
2012**

**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**

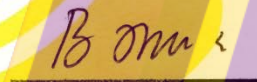
**Nama Penguji**

**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**

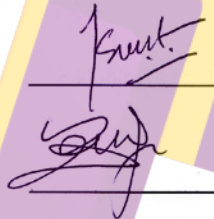
**Tanda Tangan**

**Imam Santoso**

**09.01.2486**

**Bagus Pratomo**

**09.01.2520**



Two handwritten signatures are present, each on a horizontal line. The top signature is in cursive and appears to read 'Imam Santoso'. The bottom signature is also in cursive and appears to read 'Bagus Pratomo'.

## 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:

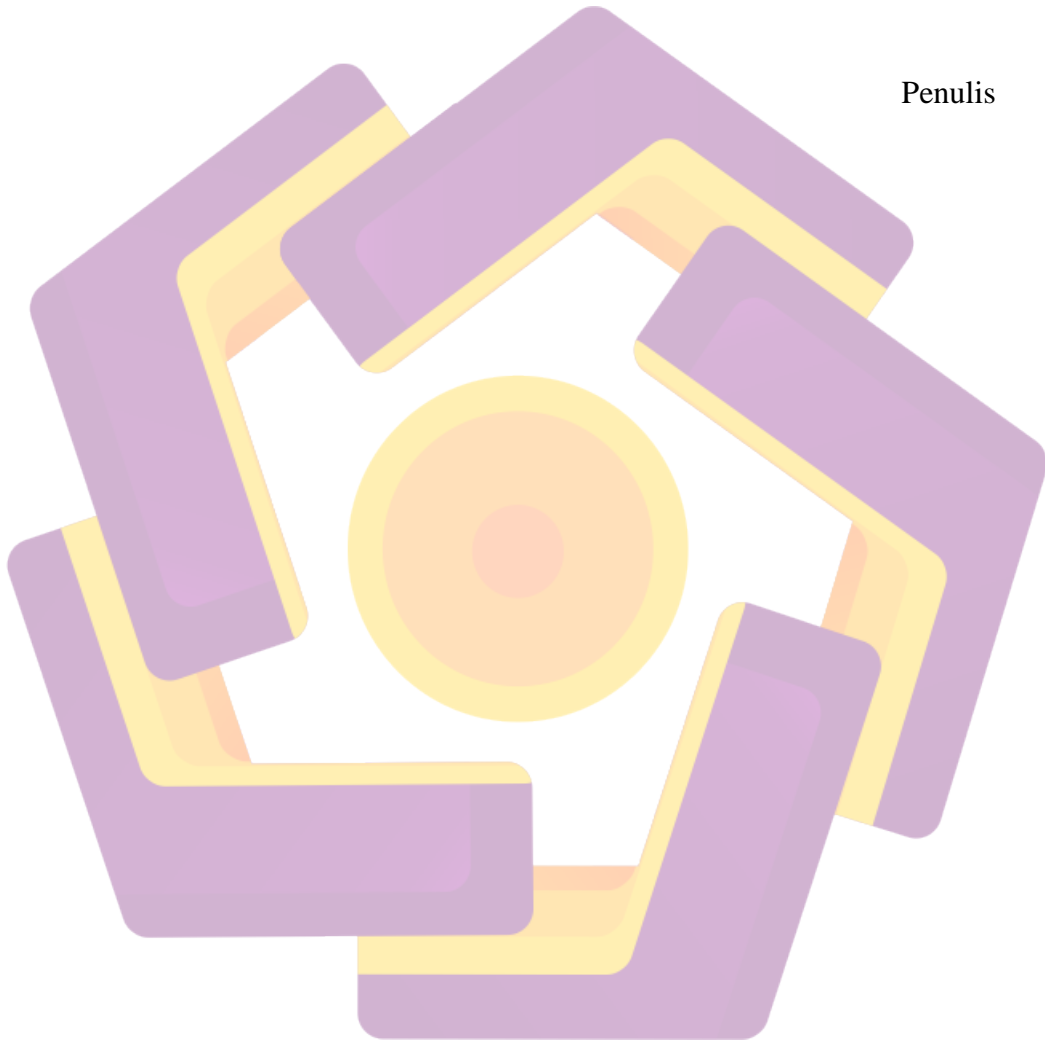
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Komputer AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al-Fattah, M.Kom. selaku Ketua Jurusan D3 Teknik Informatika
3. Bapak Agus Purwanto, S.Kom. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak Martono, S.Pd. selaku Kepala Sekolah 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

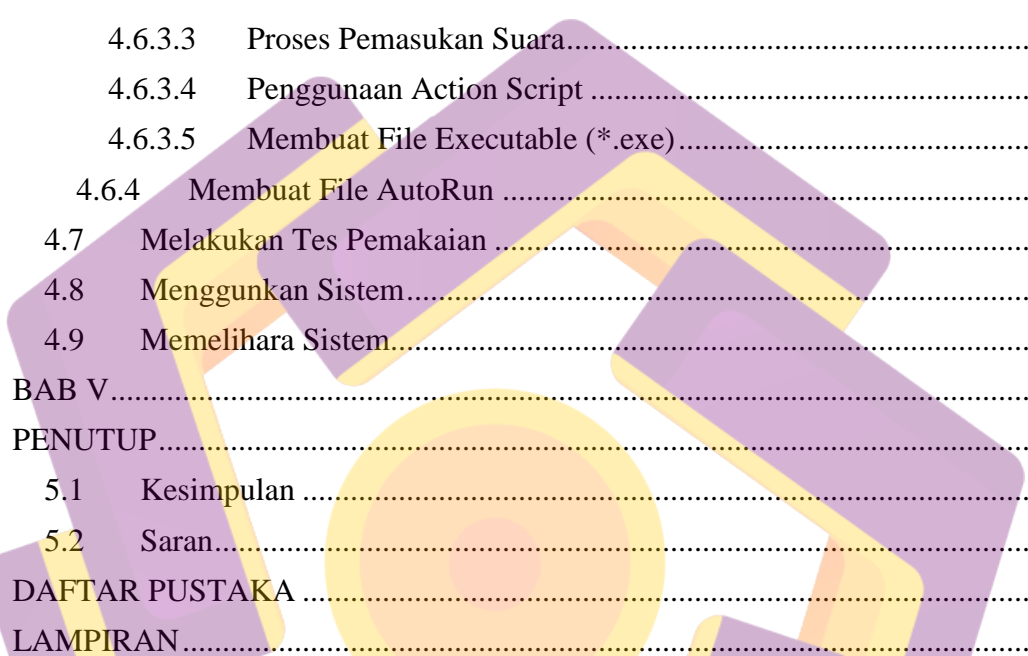




## DAFTAR ISI

JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENGESAHAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PERNYATAAN KEASLIAN.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	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

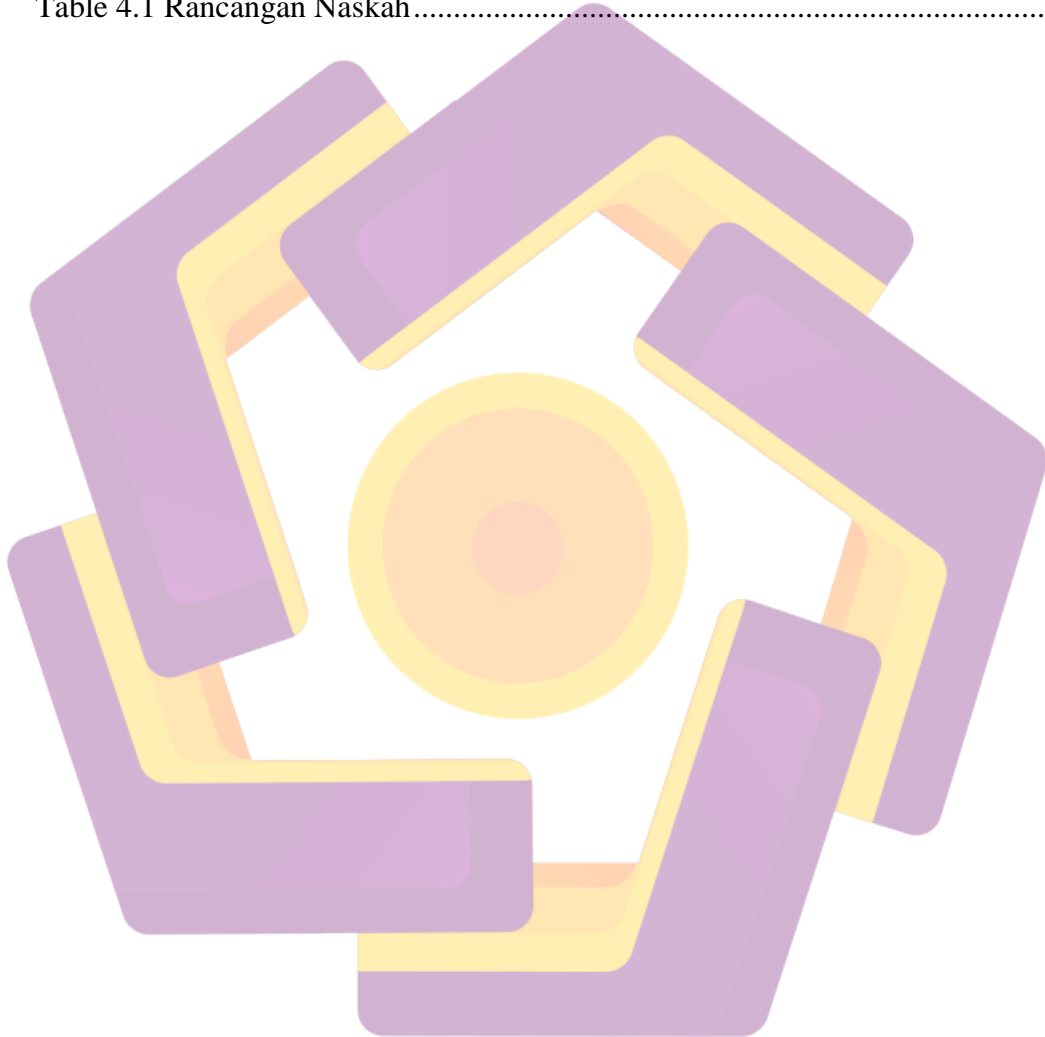
2.4.1	Struktur Linear .....	12
2.4.2	Struktur Menu .....	13
2.4.3	Struktur Hierarki .....	14
2.4.4	Struktur Jaringan .....	14
2.4.5	Struktur Kombinasi .....	15
2.5	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	17
2.6	Teori Tentang Media Pembelajaran.....	20
2.6.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.6.2	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

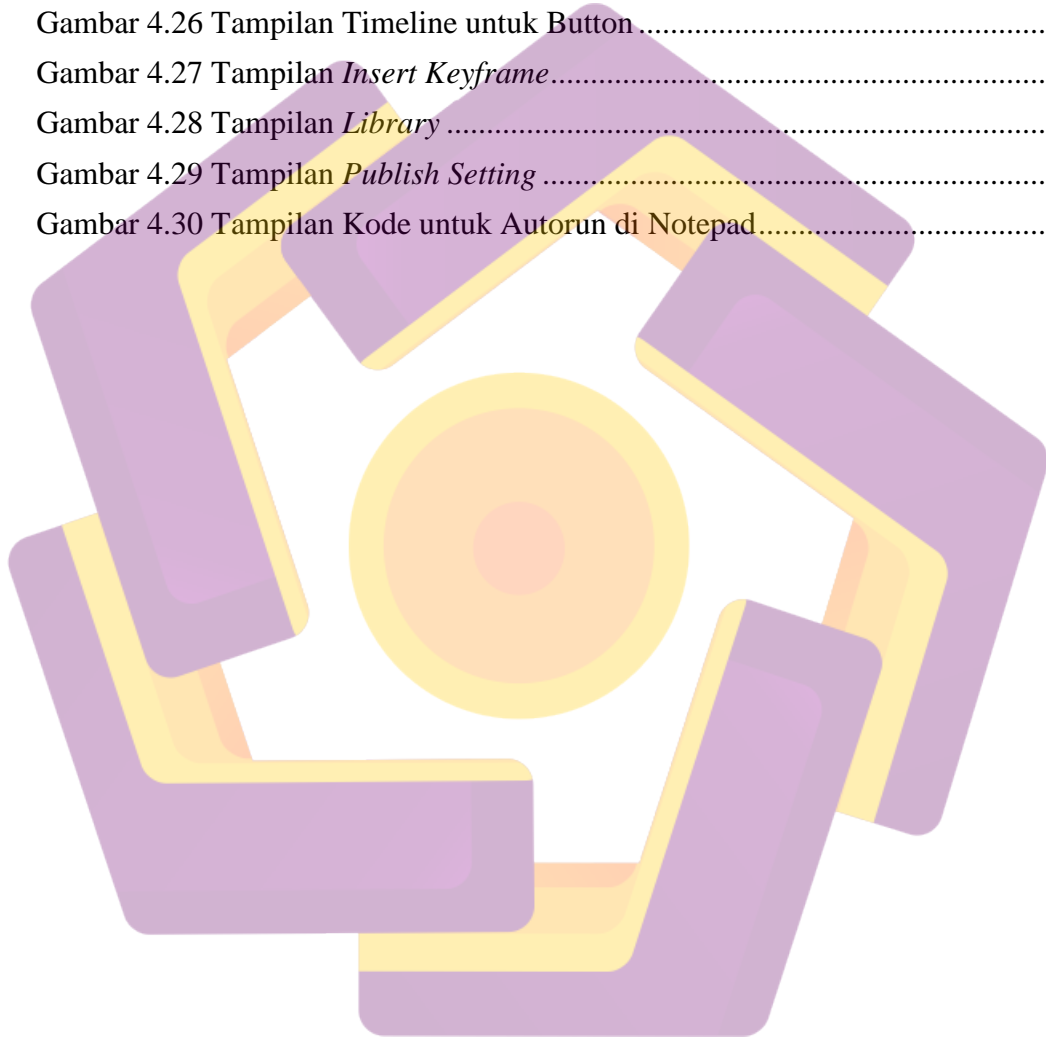
Tabel 1.1 Rencana Kegiatan .....	7
Tabel 2.1 Panduan Pengembangan Siklus Multimedia.....	19
Table 4.1 Rancangan Naskah.....	37



## 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*

