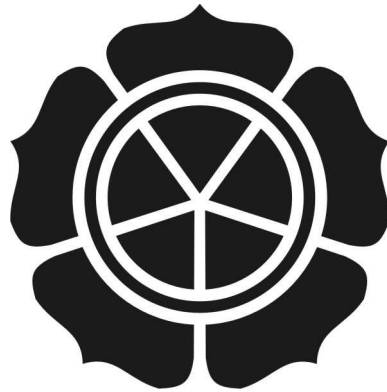


**PERANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SLB/C
(SEKOLAH LUAR BIASA BAGIAN C) NEGRI 1 YOGYAKARTA
BERBASIS INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING**

SKRIPSI



Disusun oleh :

SETHO NARENDRO

NIM : 06.12.1804

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2010**

**PERANCANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SLB/C
(SEKOLAH LUAR BIASA BAGIAN C) NEGRI 1 YOGYAKARTA
BERBASIS INTERACTIVE MULTIMEDIA LEARNING**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagai persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



Disusun oleh :

SETHO NARENDRO

NIM : 06.12.1804

JURUSAN SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

“AMIKOM”

YOGYAKARTA

2010

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Perancangan Model Pembelajaran Tematik Untuk SLB/C (Sekolah Luar
Biasa Bagian C) Negeri 1 Yogyakarta Berbasis Interactive Multimedia
Learning**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Setho Narendro

06.12.1804

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2010

Dosen Pembimbing,

M. Rudyanto Arief, MT
NIK 190302098

PENGESAHAN

SKRIPSI

Perancangan Model Pembelajaran Tematik Untuk SLB/C (Sekolah Luar Biasa Bagian C) Negeri 1 Yogyakarta Berbasis Interactive Multimedia Learning

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Setho Narendro
06.12.1804

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2010

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

M. Rudyanto Arief, MT
NIK. 190302098

Dr. Abidarin Rosidi, MMA
NIK. 190302034

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

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2010

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA

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

PERNYATAAN

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

Yogyakarta, 20 Februari 2010

Setho Narendro

NIM 06.12.1804



MOTTO

The power of giving

Demi Allah yang jiwaku berada di tangan-Nya, seseorang tidak beriman hingga ia mencintai saudaranya sebagaimana ia mencintai dirinya sendiri. ~ Nabi Muhammad SAW

Cinta kepada Allah adalah puncaknya cinta. Lembahnya cinta adalah cinta kepada sesama.

Kejujuran adalah perhiasan jiwa yang lebih bercahaya daripada berlian

Jadikanlah Sabar dan Shalat Sebagai Penolongmu. Dan Sesungguhnya Yang Demikian itu Sungguh Berat, Kecuali Bagi Orang-Orang yang Khusyu. (Al Baqarah : 45)

*Rasulullah SAW bersabda: "Barang siapa dilanda kesusahan dalam suatu masalah hendaklah dia mengucapkan *Laa Haula wa laa quwwata illa bil-lahil 'aliyyil-'azhiim*' (Tiada daya dan tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah yang maha Tinggi lagi Maha Agung" (H.R Baihaqi dan Ar Rabi'i)*

Allah menyembunyikan ridha-Nya di dalam kebaikan. Maka jangan meremehkan kebaikan sekecil apapun. Karena kita tidak akan pernah tahu kebaikan yang mana yang mendapat ridha Allah

PERSEMBAHAN

Karya tulis ini saya persembahkan kepada:

- ✓ Allah SWT atas rahmat, karunia, ridho dan kun faya kun-Nya yang telah di berikan kepada saya.
- ✓ Junjungan Nabi Besar Muhammad Rossuluwlah SAW, berserta istri, sahabat dan para aulianya.
- ✓ Bapak dan Ibunda Tercinta, Bpk. Heru Endro laksono dan Ibunda Susni Setyawati, Atas segala doa dan pengorbanan yang telah diberikan dengan segenap hati dan Takkan Terbalas oleh apa pun
- ✓ Kakaku tercinta....
Bhimo Andrianto
Atas segala dukungan, Perhatian, Semangat, Motivasi serta doanya
- ✓ Guru ku Pak Haryo Wibowo dan Keluarga, Sosok guru yang luarbiasa dan tak kan tergantikan.
Dan guru-guru ku, dosen - dosen ku, Terima kasih atas Ilmunya
- ✓ Buat fitry Ratna Dewi makasih buat doa dan semangat kamu yang telah banyak kamu berikan buat aku, Miss u.
- ✓ *Teman- teman dan sahabat - sahabat ku,*
- ✓ SI kelas E: Muhammad yunus, S.kom, dan Rohmat Indra B S.kom, yang telah banyak memberi petuah dan wasilahnya, mas nanang, fuad, alim, robin dan RCB communitynya. Maya perwitasari yang mau bangun malam untuk sholat tahajud mendoakan pendadaran ku, Aqso amry dan andika "gendel" dan karso ramadhan yang mau bangun pagi untuk pendadaran ku, Iman yang memberi amalan luar biasa, buran,alfonso ligoria, angga tampan, wahyu, roby,dhowerWintoro, anggit, Diko, ryan, dhimas, Anjar, bayu, renita, septi, mitha, rahma, risa kecil, very mami, yuli

ndt dan yuli wardha, S.kom, johanes S.kom,bowo, mas keter dalmaji yang rela pagi2 ke perpustakaan, budex, joko, agung sing spek kom ku, koyek, dhani, dhanu (kakang adi po yo),wilis,jho,jay, Dan seluruh teman kelas E, yang tidak biasa ku sebutkan semua, bukan apa-apa masalahnya aku lupa nama kalian (jene'e we simbah), Salah'e ra tau melbu kelas,makrab ra tau melu, futsal po meneh..

- ✓ Kawan-kawan kuliah, ehm.. Hanisa Aulia dan keluarga, kata "Good luck" mu memberi semangat luar biasa, Mas fredy jaga nisa baik2, malaikat ALLAH tu, Habib efendy dan miraclenya, Erwin surya sing semebar bojone, Mas kotrek sing wis tak obrak-abrik skripsi'e,Rere resty rianti, Rahmat suprobo, Wahyu epi, gerson, pendos, cahyo, adit, benayoun, desi, tina, paus, sandi, surya, asepe, ivan, adit ndt, poopy yang dah kasih banyak semangat dan masukan (cepat lulus y), dyah,alfa, dan semuanya yang mohon maaf tidak biasa saya sebutkan satu per satu.Terima kasih.
- ✓ Sohib-sohib, green house family, tito,rio, tama, angy, bang agung, bang indro dan bang2 yang lain,pokoknya semua, green house picture, Mix Picture, MPEG production, di tunggu job filmnya, Anak2 pena Bang Rhino, mahardikha, Alvin bolo, dll, Anak2 jalan angka, ronngo, reno, si hen. Squid FC, sinyo,jumadi,om anton,hendrat, dll, De_losser mas dedee,fahmi, temen2 pas2an,

TERIMA KASIH ATAS DOA, DUKUNGAN, SEMANGAT KALIAN SEMUA TANPA TERKECUALI, MAAFKAN UNTUK SEMUA AIR MATANYA.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul "Perancangan Model Pembelajaran Tematik Untuk SLB/C (Sekolah Luar Biasa Bagian C) Negri 1 Yogyakarta Berbasis Interactive Multimedia Learning"

Penyusunan skripsi ini bertujuan sebagai syarat untuk menempuh jenjang pendidikan Strata 1 / S1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tidak akan berhasil tanpa bantuan dari semua pihak yang terkait langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih kepada :

1. ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, ridho, berkah dan *kun faya kun* -nya.
2. Junjungan Nabi besar Muhammad SAW beserta istri, keluarga, sahabat, dan para aulia-Nya.
3. Bapak Dr. M. Suyanto, MM. selaku Ketua STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
5. Bpk. M. Rudyanto Arief, MT selaku dosen pembimbing kami yang telah memberikan pengarahan dalam penyusunan Skripsi ini
6. Kepala sekolah SLB Negri 1 yogyakarta.

7. Bapak Heru Endro laksono Ayanhanda tercinta yang selalu memberi dukungan moral dan materiil yang tidak terkira, araha keras dan keinginan agar penulis bisa menyelesaikan gelar sarjana komputer (s.Kom)
8. Ibunda Susni setyawati, atas doa – doanya yang penuh dengan ketulusan hati, kesabaran dan motivasi serta kasih sayang yang tiada henti telah menjadi kekuatan yang tidak terkalahkan.
9. Kakaku tercinta, Bhimo Andrianto, atas motivasi, doa – doa , supportnya
10. Keluarga besar Bapak Haryo Wibowo, Sosok guru yang tidak tergantikan, dan tiada bandingannya di kolong jagad ini.
11. Seluruh Dosen STMIK "AMIKOM" Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya.
12. Teman – teman dan sahabat –sahabat ku semua, terima kasih, akan ku balas kebaikan kalian semua suatu saat nanti

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan semua, semoga Allah SWT senantiasa membalas semua kebaikan dan melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya. Dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari sempurna, baik penulisan maupun pengolahan data. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi yang dalam bidang multimedia, Amin

Yogyakarta, 23 February 2010

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN DOSEN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN... ..	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian.....	6
1.5. Metode Pengumpulan Data	7
1.5.1. Menentukan Obyek Penelitian.....	7
1.5.2. Menentukan Judul Penelitian.....	7
1.5.3. Menentukan Rumusan Masalah, Batasan Masalah, dan Tujuan Penelitian.....	7
1.5.4. Pengumpulan Data.....	7

1.5.4.1. Sumber Data.....	7
1.5.4.1.1. Primer.....	7
1.5.4.1.2. Sekunder.....	7
1.5.4.2. Metode Pengumpulan Data.....	7
1.5.4.2.1. Metode observasi.....	8
1.5.4.2.2. Metode wawancara.....	8
1.5.4.2.3. Metode study pustaka.....	8
1.5.4.2.4. Dokumentasi.....	8
1.5.5. Menganalisis sistem.....	9
1.5.6. Perancangan sistem.....	9
1.5.7. Implementasi sistem.....	9
1.5.8. Mengevaluasi sistem.....	10
1.6. Sistematika Penulisan Laporan	10
1.7. Jadwal kegiatan.....	12

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1. Konsep Dasar Multimedia	12
2.1.1. Pengertian multimedia	12
2.2. Elemen-elemen Multimedia	14
2.2.1. Teks	14
2.2.2. Audio (Suara)	15
2.2.3. Image (Gambar)	15
2.2.4. Video	16

2.2.5. Animasi	17
2.3. Pengembangan Aplikasi (Sistem) multimedia	18
2.3.1. Siklus Hidup Pengembangan Aplikasi (Sistem) Multimedia	19
2.3.2. Mendefinisikan Masalah	21
2.3.3. Merancang Konsep	24
2.3.4. Merancang Isi Multimedia	25
2.3.5. Merancang Naskah	26
2.3.6. Merancang Grafik	27
2.3.7. Memproduksi Sistem Multimedia	28
2.3.8. Pengujian Sistem Multimedia	29
2.3.9. Penggunaan Sistem Multimedia	29
2.3.10. Pemeliharaan Sistem Multimedia	29
2.4. Macam-macam Struktur Aplikasi Multimedia	30
2.4.1. Struktur Linier	31
2.4.2. Struktur Hierarki	32
2.4.3. Struktur Piramid	33
2.4.4. Struktur Polar	33
2.5. Fungsi Efektif Multimedia	34
2.6. Definisi sekolah luar biasa.....	37
2.6.1. pengertian.....	37
2.6.2. program pendidikan.....	37
2.7. Definisi Grahita (anak berkebutuhan khusus bagian C).....	39
2.7.1. Peristilahan dan Batasan Tuna Grahita.....	40

2.8. Definisi Pembelajaran Tematik.....	41
2.8.1. Kaitan pembelajaran tematik dengan standar isi.....	43
2.9. Sistem Perangkat Lunak (software) multimedia.....	44
2.9.1. Macromedia Director MX 2004.....	44
2.9.1.1. Istilah User Interface pada Director.....	44
2.9.2. Adobe Photoshop CS 2.....	46
2.9.2.1. Resolusi.....	47
2.9.2.2. Intensitas atau kedalaman warna.....	48
2.9.3. Macromedia Flash MX.....	49
2.10. Sejarah Umum Sekolah Luar Biasa Negeri 1 Yogyakarta.....	52
2.11. Visi dan Misi.....	54
2.11.1. Visi.....	54
2.11.2. Misi.....	54
2.12. Tujuan dan Sasaran.....	55
2.12.1. Tujuan Sekolah.....	55
2.12.2. Sasaran.....	55
2.13. Prestasi.....	56
2.14. Kegiatan Kesiswaan.....	56
2.14.1. Ketrampilan Boga.....	56
2.14.2. Kontingen DIY dalam POPCAMAS 2003 di Jakarta.....	57
2.14.3. Latihan pramuka.....	57
2.14.4. Menyanyi.....	57
2.14.5. Pentas Seni Menari.....	58

2.14.6. Seni Kasidah.....	58
2.14.7. Seni Beladiri.....	59
2.14.8. Seni Lukis / Menggambar.....	59

BAB III. ANALISIS SISTEM DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem.....	60
3.2. Definisi Masalah Multimedia.....	60
3.3. Sasaran Dan Batasan Multimedia.....	61
3.4. Masalah Dalam Sistem Multimedia.....	62
3.5. Analisis Kelemahan Sistem.....	62
3.5.1. Analisis Performance (kinerja).....	63
3.5.2. Analisis Information (informasi).....	64
3.5.3. Analisis control (Kontrol).....	65
3.5.4. Analisis Efficiency (Efisiensi).....	66
3.5.5. Analisis service (Pelayanan).....	67
3.6. Analisis kebutuhan sistem.....	67
3.6.1. Komponen Kebutuhan Sistem.....	68
3.7. Analisis Kelayakan Sistem.....	70
3.7.1. Kelayakan Teknologi.....	70
3.7.2. Kelayakan Operasional.....	71
3.7.3. Kelayakan Hukum.....	72
3.8. Perancangan Sistem Multimedia.....	72
3.8.1. Merancang konsep.....	72
3.8.2. Merancang Isi.....	74

3.8.3. Merancang Naskah.....	80
3.8.4. Merancang Grafik.....	86

BAB IV. PEMBAHASAN

4.1. Memproduksi Sistem.....	105
4.1.1. Pembuatan Gambar dengan adobe photoshop CS 2.....	105
4.1.1.1. Membuat Background.....	105
4.1.1.2. Daftar file gambar.....	107
4.1.2. Pembuatan tombol dengan macromedia flash MX.....	111
4.1.2.1. Memebuat tombol.....	111
4.1.2.2. Daftar nama tombol.....	113
4.1.3. Macromedia Director MX 2004.....	114
4.2. Mengetes Sistem.....	199
4.3. Menggunakan Sistem.....	205
4.4. Memelihara Sistem Multimedia.....	205
4.5. Efektifitas Aplikasi Multimedia.....	207

BAB V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan	214
5.2. Saran	216

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel. 2.1. Faktor-faktor yang mempengaruhi kelayakan dan pertanyaan kunci.....	23
Tabel 2.2. Daftar nama kepala sekolah yang pernah menjabat.....	53
Tabel 2.3. Daftar tabel prestasi siswa.....	56
Tabel 3.1. Analisis kinerja (performa).....	63
Tabel 3.2. Analisis informasi (information).....	64
Tabel 3.3. Analisis pengendali (Control).....	66
Tabel 3.4. Analisis pelayanan (services).....	67
Tabel 4.1. Tabel file gambar.....	107
Tabel 4.2. Tabel tombol.....	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	19
Gambar 2.2. Rincian Siklus Pengembangan Aplikasi Multimedia	20
Gambar 2.3. Icon Yang Digunakan Untuk Mendesain Struktur	30
Gambar 2.4. Desain Struktur Linier	32
Gambar 2.5. Desain Struktur Hierarki	32
Gambar 2.6. Desain Struktur Piramid	33
Gambar 2.7. Desain Struktur Polar	34
Gambar 2.8. Tampilan Macromedia Director MX 2004.....	46
Gambar 2.9. Tampilan Photoshop CS 2.....	49
Gambar 2.10. Tampilan Macromedia Flash MX.....	51
Gambar 3.1. Struktur desain multimedia.....	79
Gambar 3.2. Rancangan Intro.....	86
Gambar 3.3. Rancangan Menu login berhasil.....	87
Gambar 3.4. Rancangan Menu login Gagal.....	87
Gambar 3.5. Rancangan menu utama.....	88
Gambar 3.6. Rancangan memahami bacaan.....	88
Gambar 3.7. Rancangan menjawab pertanyaan dari bacaan.....	89
Gambar 3.8. Rancangan tampilan melengkapi cerita.....	90
Gambar 3.9. Rancangan tampilan ekspresi tubuh dan mimik wajah.....	90
Gambar 3.10. Rancangan tampilan memahami nilai tempat.....	91
Gambar 3.11. Rancangan tampilan mengurutkan angka.....	92

Gambar 3.12. Rancangan tampilan mengenal operasi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian.....	93
Gambar 3.13. Rancangan tampilan pertanyaan yang berhubungan tema.....	94
Gambar 3.14. Rancangan tampilan memahami bagian tubuh hewan.....	94
Gambar 3.15. Rancangan tampilan membedakan cara hewan bergerak.....	95
Gambar 3.16. Rancangan tampilan membedakan jenis tumbuhan.....	96
Gambar 3.17. Rancangan tampilan pertanyaan yang berhubungan tema.....	96
Gambar 3.18. Rancangan tampilan memahami bacaan sosial.....	97
Gambar 3.19. Rancangan tampilan memahami surat penting.....	97
Gambar 3.20. Rancangan tampilan mengetahui tempat pariwisata.....	98
Gambar 3.21. Rancangan tampilan memahami tempat bersejarah.....	99
Gambar 3.23. Rancangan tampilan paintbox.....	100
Gambar 3.24. Rancangan tampilan mengenal berbagai jenis alat musik.....	100
Gambar 3.25. Rancangan tampilan bernyanyi dan mengenal not lagu.....	101
Gambar 3.26. Rancangan tampilan game puzzle.....	102
Gambar 3.27. Rancangan tampilan permainan lucu "game lucu".....	102
Gambar 3.28. Rancangan permainan dalam bentuk kuis pertanyaan.....	103
Gambar 4.1. Background menu login.....	107
Gambar 4.2. Tampilan tombol masuk.....	112
Gambar 4.3. Tampilan import file bahasa.....	114
Gambar 4.4. Tampilan di cast member bahasa.....	115
Gambar 4.5. Tampilan import cast member file matematika.....	116
Gambar 4.6. Tampilan cast member matematika.....	117

Gambar 4.7. Tampilan import file pengetahuan alam.....	117
Gambar 4.8. Tampilan cast member pengetahuan alam.....	118
Gambar 4.9. Tampilan file import pengetahuan sosial.....	119
Gambar 4.10. Tampilan cast member pengetahuan sosial.....	120
Gambar 4.11. Tampilan import file seni budaya.....	120
Gambar 4.12. Tampilan cast member seni budaya.....	121
Gambar 4.13. Tampilan import permainan.....	122
Gambar 4.14. Tampilan cast member permainan.....	123
Gambar 4.15. Tampilan score memahami bacaan.....	123
Gambar 4.16. Tampilan susunan stage memahami bacaan.....	125
Gambar 4.17. Tampilan score menjawab pertanyaan.....	125
Gambar 4.18. Tampilan stage menjawab pertanyaan.....	127
Gambar 4.19. Tampilan score menyusun kata.....	128
Gambar 4.20. Tampilan stage melengkapi cerita.....	130
Gambar 4.21. Tampilan score ekspresi wajah.....	131
Gambar 4.22. Tampilan stage ekspresi wajah.....	132
Gambar 4.23. Tampilan score mengenal nilai tempat.....	132
Gambar 4.24. Tampilan stage mengenal nilai tempat.....	133
Gambar 4.25. Tampilan score menjawab pertanyaan matematik.....	134
Gambar 4.26. Tampilan stage matematika pertanyaan.....	135
Gambar 4.27. Tampilan score matematika mengurutkan angka.....	136
Gambar 4.28. Tampilan stage matematika mengurutkan angka.....	138
Gambar 4.29. Tampilan score matematika operasi hitung.....	138

Gambar 4.30. Tampilan stage matematika operasi hitung.....	139
Gambar 4.31. Tampilan score memahami tubuh hewan.....	140
Gambar 4.32. Tampilan stage memahami bagian tubuh hewan.....	141
Gambar 4.33. Tampilan score memahami cara bergerak dan ciri hewan.....	141
Gambar 4.34. Tampilan stage cara bergerak hewan.....	142
Gambar 4.35. Tampilan score memahami jenis tumbuhan.....	143
Gambar 4.36. Tampilan stage memahami jenis tumbuhan.....	144
Gambar 4.37. Tampilan score menjawab pertanyaan pengetahuan alam.....	144
Gambar 4.38. Tampilan stage menjawab pertanyaan pengetahuan alam.....	146
Gambar 4.39. Tampilan score memahami bacaan pengetahuan sosial.....	146
Gambar 4.40. Tampilan stage memahami bacaan pengetahuan sosial.....	147
Gambar 4.41. Tampilan score memahami surat penting.....	148
Gambar 4.42. Tampilan stage memahami surat penting.....	149
Gambar 4.43. Tampilan score mengetahui tempat wisata.....	151
Gambar 4.44. Tampilan stage mengetahui tempat wisata.....	151
Gambar 4.45. Tampilan score mengetahui tempat umum.....	152
Gambar 4.46. Tampilan stage mengetahui tempat umum.....	152
Gambar 4.47. Tampilan score seni budaya memahami bacaan.....	153
Gambar 4.48. Tampilan stage seni budaya memahami bacaan.....	154
Gambar 4.49. Tampilan score seni budaya mengenal alat musik.....	154
Gambar 4.50. Tampilan stage seni budaya mengenal alat musik.....	156
Gambar 4.51. Tampilan score paint box.....	156
Gambar 4.52. Tampilan seni budaya paint box.....	157

Gambar 4.53. Tampilan score bernyanyi dan memahami not lagu.....	158
Gambar 4.54. Tampilan stage bernyanyi dan membaca not lagu.....	159
Gambar 4.55. Tampilan score permainan puzzle.....	159
Gambar 4.56. Tampilan stage permainan puzzle.....	160
Gambar 4.57. Tampilan score permainan lucu.....	160
Gambar 4.58. Tampilan stage permainan "game lucu".....	161
Gambar 4.59. Tampilan score permainan kuis pertanyaan.....	162
Gambar 4.60. Tampilan stage permainan kuis pertanyaan.....	167
Gambar 4.61. library palette paint box.....	190
Gambar 4.62. Tampilan library palette musik.....	192
Gambar 4.63. Tampilan library palette game lucu.....	194
Gambar 4.64. Tampilan library palette game puzzle.....	196
Gambar 4.65. Tampilan file publish.....	198
Gambar 4.66. Tampilan pembelajaran tematik.exe.....	198

INTISARI

Teknologi informasi multimedia merupakan suatu era baru dalam dunia informasi modern yang telah berkembang pesat beberapa tahun terakhir. Dengan lahirnya era teknologi ini, produsen industri komputer tampaknya mendapatkan “angin segar” dengan lesunya permintaan *hardware* komputer oleh masyarakat, karena multimedia telah membangkitkan citra baru teknologi komputer. Secara umum, multimedia diartikan sebagai kombinasi teks, gambar, seni grafis, animasi, suara atau video. Aneka media tersebut digabungkan menjadi satu kesatuan kerja yang akan menghasilkan suatu informasi yang memiliki nilai komunikasi interaktif yang sangat tinggi.

Pada skripsi yang berjudul model pembelajaran tematik untuk SLB\C negri 1 Yogyakarta berbasis *interactive multimedia learning* ini akan di kemukakan bagaimana cara membuat multimedia yang bersifat interaktif untuk sekolah luar biasa bagian C (tuna Grahita). Dimana sebelumnya masih menggunakan buku cetak tematik yang mempunyai banyak kendala, diantaranya buku tersebut hanya berisi teks dan gambar yang cenderung membuat anak bosan, buku juga mudah sobek dan lusuh, alat peraga seperti *crayon* untuk menggambar, alat musik juga cepat rusak, dan itu semua mempengaruhi proses belajar dan mengajar tentunya

Untuk memecahkan masalah tersebut maka akan dibuatlah sebuah media pembelajaran yang berbasis *interactive multimedia learning*, dimana untuk hilangnya buku, sobek dan lusuhnya buku, hilang dan tercecernya alat peraga dapat dihindari. Dalam program ini dibuat sebuah media pembelajaran tematik yang di dalamnya berisi beberapa mata pelajaran, antara lain: Bahasa Indonesia yang di dalamnya memuat membaca bacaan, menjawab pertanyaan, mengenal ekspresi wajah, dan melengkapi kata. Pelajaran matematika yang didalamnya dimuat materi mengenal nilai tempat, mengenal oprasi matematika, dan mengurutkan angka. Pelajaran pengetahuan alam yang didalamnya dimuat materi mengenal jenis hewan berdasar gerak tubuhnya, bagian-bagian tubuh hewan, perubahab benda dari padat ke cair. Pelajaran pengetahuan social, yang di dalamnya dimuat materi mengenal tempat umum dan tempat wisata, mengenal surat – surat penting. Pelajaran seni budaya yang didalamnya terdapat materi menggambar dengan *paint box*, bernyanyi, dan mengenal not lagu, ketrampilan yang bisa langsung dipraktekan. Dan menu permainan yang didalamnya terdapat Game lucu berjudul “ Menyelamatkan kelinci dari kelelawar jahat” game menyusun gambar yang disebut “Puzzle” dan permainan menjawab kuis yang berbentuk pertanyaan.

Sistem ini dibuat dengan software *macromedia director MX 2004* sebagai software utama dan *Adobe photoshop* dan *macromedia Flash MX* sebagai software pendukungnya, dan untuk pengupdateannya dapat dilakukan secara berkala dan sesuai dengan kemajuan teknologi.

ABSTRACT

Multimedia information technology is a new era in the modern information world that has grown rapidly in recent years. In the wake of this technological age, manufacturer of the computer industry seems to get "fresh air" with sluggish demand for computer hardware by the community, because multimedia has given rise to a new image of computer technology. In general, multimedia is defined as a combination of text, image, graphic arts, animation, sound or video.

Various media are combined into a single unit of work that will produce some information that has a value of interactive communications is very high.

In the thesis titled thematic learning model for SLB \ C 1 Yogyakarta country-based multimedia interactive learning will be bagamana suggested that I create interactive multimedia for special school section C (tuna Grahita). Where the previous still use printed thematic memepunyai many constraints, including the book contains only text and images that tend to make children sick, the book can also be easily torn and tattered, props such as crayons for drawing, musical instruments are also easily damaged, and that all affected process of learning and teaching course

To solve this problem it will be was made a media-based learning multimedia interactive learning, which for the loss of books, torn and tattered books, lost and tercecernya unavoidable props. In this program created a thematic learning medium that contains several subjects, including Indonesian language in which includes reading the literature, answer questions, recognize facial expressions, and complete the word. Math lesson in which the material appeared to know the value of the place, knowing oprasi mathematics, and sort the numbers. Lessons of natural knowledge that the material contained therein known animal species based on gestures, body parts of animals, perubahab objects from solid to liquid. Lesson social knowledge, in which the material appeared to know where the public and tourist attractions, known letter - the letter is important. Cultural art lessons in which there is material to the paint box drawing, singing, and know not the song, the skills can be practiced immediately. And the menu is didalamnya game funny game titled "Saving the rabbit from bats evil" puzzle game called "Puzzle" and games that shaped the quiz answer questions.

This system is made by software macromedia director MX 2004 as the main software and Adobe photoshop and macromedia Flash MX as a software support, and to pengupdateannya be done regularly and seseuai with technological advances.