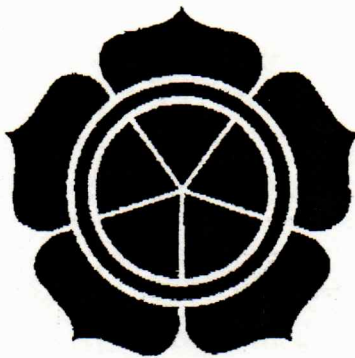


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA
UNTUK MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Skripsi



Disusun oleh :

Gibbi Erning Cahyani

08.22.0958

**JURUSAN SISTEM INFORMASI STRATA SATU
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER**

"AMIKOM" YOGYAKARTA

2009

HALAMAN PENGESAHAN

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA
UNTUK MATA PELJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Skripsi

**Skripsi ini guna memenuhi persyaratan untuk menyelesaikan program
Studi Strata 1 pada jurusan Sistem Informasi Sekolah
Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
“AMIKOM” Yogyakarta.**

Diajukan oleh:

Gibbi Erning Cahyani

08.22.0958

Laporan Skripsi Ini Telah Disetujui Dan Disahkan Oleh :

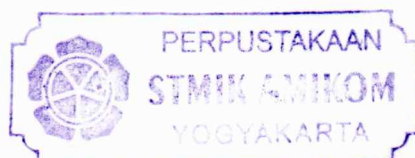
Ketua STMIK “AMIKOM” Yogyakarta,

Dosen Pembimbing Skripsi,



(Prof. Dr. Mohammad Suyanto, MM)

(Muhammad Rudyanto Arief, MT)



HALAMAN PENGUJIAN

Skripsi ini telah diuji dan dipersembahkan didepan Tim Penguji Skripsi Strata Satu Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta dan dinyatakan lulus memenuhi syarat pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 24 Juli 2009

Waktu : 08.30

Ruang : Pixel

Gedung Unit : II (Dua)

STMIK “AMIKOM” Yogyakarta

Penguji I,



(Muhammad Rudyanto Arif, MT)

Penguji II,



(Krisnawati, S.Si, MT)

Penguji III,



(Kusnawi, S.Kom, M.Eng)

HALAMAN MOTTO

@ Tinggalkan Masa Lalu, langkahkan kakimu menuju masa depanmu yang lebih baik.

@ Jangan Menyerah..Yakin Pasti Bisa!!

@ Jangan Merasa Semakin bersalah semakin menjauh dan terus jatuh..Hadapi apa yang ada..masih ada waktu untuk melakukan yang terbaik.

@ Berfikirlah positif, tekun, gigih dan berani bersyukur serta sabar.



Halaman Persembahan

- @ Kepadamu ya Allah SWT kupanjatkan puji syukur atas rahmat & hidayah yang diberikan kepada hamba ini sehingga hamba dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan baik. Sholawat serta salam bagi Nabi kami Muhammad SAW.
- @ Untuk kedua orang tuaku yang telah memberikan segalanya untukku. Engkau sangat berarti dalam setiap langkahku. Terima kasih atas pengorbanan yang selama ini engkau perjuangkan. Tanpa adanya pengorbanan itu aku tak akan seperti ini.
- @ Buat adekku: Dek Della, Dek Ita jangan pernah berhenti untuk terus belajar. Perjuangan dan pengorbanan orang tua hanya untuk kebahagiaan dan masa depan kita.
- @ Keluarga Besar MGL, Keluar M'Ambar & M' Udin, Keluarga Po, Keluarga Pati, Keluarga Klaten, Rika & Keluarga, dan semuanya yang telah mendukung dalam penyelesaian Skripsi ini.
- @ Baried Ishom H. S.Pd & Keluarga: Terima kasih atas semua pengorbananmu dan perjuanganmu sejauh ini, waktu, support, dan kepercayaanmu serta cinta & kasih sayang yang kau berikan untukku, akan kujaga perasaan ini selamanya.amin.
- @ Buat Op car Cross_net: Anif, Vian, Novan, Devin, M' Andrie, Amir, Itha, tyo_swa, Mbas, etc yang telah support. Tks
- @ Kost Teratai 21/21: Dou Kost (makasih dah boleh kost ya!), Alimah (Cepet dirampungke. tunjukkan km bisa), Kembar (Syukuri apa yg ade), M. Apri (hidup bersih with MAMA laundry!), M' Ayu (ndang dirampungke skripsi. Hajar terus), Tyas & Arie (Kpn j nich netep dikost? mudik terus), Ony (Disiapkan buat kuliahnya yachh..!), Tyan (Lanjutkan perjuangan kita prend.. Pantang mundur!!)
- @ Sahabatku: Inna, Agus, Pak guru, Bang Edie, Arief, Lina, Nita, Rudi, Nana, Aan, Lena, Catra Terus berjuang dan aku bahagia mendapatkan kesempatan bersama kalian. All My Prend D3MI5F & STATS 2B (Aku sayang kalian).

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan kesehatan bagi penyusun sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “ PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGGOLONGAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANANNYA UNTUK MATA PELAJARAN IPA KELAS IV SEKOLAH DASAR ”

Penyusunan skripsi ini adalah sebagai persyaratan kelulusan pada program Strata-1 Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini penyusun ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof.Dr.Mohammad Suyanto, MM. Selaku ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menimba ilmu di almamater tercinta ini.
2. Drs. Bambang Sudaryatno, MM. Selaku Ketua Jurusan SI Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta.
3. Muhammad Rudianto Arief, MT. Selaku dosen pembimbing yang telah membantu, membimbing dan memberi motivasi pada penulis dalam penyusunan skripsi.

4. Semua dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “AMIKOM” Yogyakarta yang telah memberikan ilmu kepada penulis selama mengikuti perkuliahan.
5. Bapak Ngadakana, S.pd selaku Kepala Sekolah SD Perumnas Condongcatur yang telah membantu dan memberikan ijin penelitian, sehingga penelitian ini berjalan lancar.
6. Guru dan siswa kelas IV SD Perumnas Condongcatur yang telah membantu dalam penelitian dan uji coba media pembelajaran, sehingga penelitian ini berjalan lancar.
7. Semua pihak yang telah memberikan dukungan sehingga penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangannya, oleh sebab itu penulis mengharapkan masukan-masukan dan kritik yang membangun dari semua pihak untuk penyempurnaan dimasa yang akan datang.

Akhirnya, penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak dan bagi para pembaca.

Yogyakarta, Juli 2009

Penulis



DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJIAN	iii
HALAMAN MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xix
BAB I. PENDAHULUAN	
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 Metode Pengumpulan Data	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II. DASAR TEORI	
2.1 Konsep Dasar Multimedia	7
2.1.1 Sejarah Multimedia	7
2.1.2 Definisi Multimedia.....	7
2.1.3 Elemen – Elemen Multimedia.....	8

2.2 Struktur Sistem Informasi Multimedia.....	10
2.3 Langkah-Langkah Pengembangan Sistem Multimedia	12
2.4 Media Pembelajaran Interaktif	15
2.5 Pengenalan Ilmu Pengetahuan Alam Sekolah Dasar	16
2.6 Silabus Mata Pelajaran IPA SD/ MI Kelas IV	17
2.7 Sumber-Sumber Makanan.....	17
2.8 Penggolongan Hewan Berdasarkan Jenis Makanannya.....	18
2.8.1 Herbivora.....	18
2.8.2 Karnivora.....	19
2.8.3 Omnivora.....	19
2.9 Perangkat Lunak Yang Digunakan.....	20
2.9.1 Adobe Flash CS 3.....	20
2.9.2 Adobe Photoshop 7.....	24
2.9.3 Cool Edit Pro 2.0.....	29
2.9.4 Adobe Premiere 6.5.....	32
2.9.5 Swish Max.....	33

BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Pendahuluan	34
3.2 Identifikasi Masalah.....	34
3.2.1. Permasalahan.....	34
3.2.2. Penyebab Masalah Dan Titik Keputusan.....	35
3.3 Analisis Kelemahan Sistem Lama.....	35
3.3.1. Analisis Kinerja (<i>Performance</i>).....	36

3.3.2. Analisis Informasi	36
3.3.3. Analisis Ekonomi	37
3.3.4. Analisis Kontrol	38
3.3.5. Analisis Efisiensi	38
3.3.6. Analisis Pelayanan	39
3.4 Hasil Analisis Kelemahan Sistem Lama.....	39
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.5.1. Kebutuhan Hardware	40
3.5.2. Kebutuhan Software.....	41
3.5.3. Kebutuhan Brainware.....	41
3.6 Analisis Kelayakan Sistem.....	42
3.6.1. Kelayakan Teknis.....	42
3.6.2. Kelayakan Ekonomi	42
3.6.2.1 Metode Biaya-Manfaat.....	49
3.6.3. Kelayakan Operasional	53
3.6.4. Kelayakan Hukum.....	53
3.7 Perancangan Sistem.....	54
3.7.1. Merancang Konsep.....	54
3.7.2. Merancang Isi.....	55
3.7.2.1 Rancangan Struktur Aplikasi.....	49
3.7.3. Menulis Naskah.....	59
3.7.4. Merancang Grafik.....	79

BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

4.1 Memproduksi Sistem.....	86
4.1.1. Mengolah Gambar dengan Adobe Photoshop 7.....	87
4.1.2. Mengolah Animasi Teks dengan Swis Max.....	89
4.1.3. Mengolah Audio dengan Cool Edit Pro 2.0.....	93
4.1.4. Mengolah Video dengan Adobe Premiere 6.5.....	95
4.1.5. Pembuatan animasi dengan Adobe Flash CS3.....	98
4.1.6 Proses Pengintegrasian dalam Adobe Flash CS3.....	111
4.1.7 Pembuatan file.exe.....	120
4.2 Melakukan Test Pemakai.....	121
4.2.1. Tampilan Media Hasil Test Pemakaian.....	123
4.2.2. User/ Pemakai Tes.....	135
4.3 Menggunakan Sistem.....	139
4.4 Cara Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif	140
4.4.1. Menu Intro.....	140
4.4.2. Menu utama.....	141
4.4.3. Menu Petunjuk Penggunaan.....	142
4.4.4. Menu Penggolongan Hewan.....	142
4.4.5. Menu Karnivora.....	143
4.4.5.1 Halaman Pertama.....	143
4.4.5.2 Halaman Kedua.....	144
4.4.5.3 Menu Galeri Karnivora.....	144

4.4.5.4 Menu Video Karnivora.....	145
4.4.6. Menu Herbivora.....	146
4.4.6.1 Menu Galeri Herbivora.....	146
4.4.6.2 Menu Video Herbivora.....	147
4.4.7 Menu Omnivora.....	148
4.4.7.1 Menu Video Omnivora.....	148
4.4.8 Menu Sumber Makanan.....	149
4.4.8.1 Menu Nabati Halaman pertama.....	150
4.4.8.2 Menu Nabati Halaman kedua.....	150
4.4.8.3 Menu Hewani.....	151
4.4.9 Menu Rangkuman dan Latihan.....	152
4.4.9.1 Menu Rangkuman.....	152
4.4.9.2 Menu Latihan.....	153
4.5 Memelihara Sistem.....	154
BAB V. PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	156
5.2 Saran	157
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Linear	10
Gambar 2.2 Struktur Hierarki	11
Gambar 2.3 Struktur Non Linier	11
Gambar 2.4 Struktur Komposit.....	12
Gambar 2.5 Pengembangan Sistem Multimedia.....	20
Gambar 2.6 Gambar Panel Tools.....	21
Gambar 2.7 Gambar Jendela Timeline.....	21
Gambar 2.8 Gambar Stage.....	22
Gambar 2.9 Gambar Properties Inspector.....	22
Gambar 2.10 Gambar Jendela action.....	22
Gambar 2.11 Gambar Panel Components.....	23
Gambar 2.12 Gambar Panel Color	23
Gambar 2.13 Tampilan Adobe Photoshop 7.0	25
Gambar 2.14 Menu bar	26
Gambar 2.15.Option.....	26
Gambar 2.16. Pallete.....	26
Gambar 2.17. Navigator.....	26
Gambar 2.18. Color.....	27
Gambar 2.19 History.....	27
Gambar 2.20 Tool box.....	27

Gambar 2.21 Status bar.....	28
Gambar 2.22 Canvas.....	27
Gambar 2.23 Layer.....	28
Gambar 2.24 Tampilan Kerja Cool Edit Pro 2.0.....	30
Gambar 2.25 Menu bar.....	30
Gambar 2.26 Trim/cutting.....	31
Gambar 2.27 Tools.....	31
Gambar 2.28 Navigator.....	31
Gambar 2.29 Timer.....	31
Gambar 2.30 Status bar.....	31
Gambar 3.1 Struktur Aplikasi Gambar	56
Gambar 3.2 Tampilan Perancangan Grafis Menu Intro.....	80
Gambar 3.3 Tampilan Perancangan Grafis Menu Utama	81
Gambar 3.4 Tampilan Rancangan Grafis Petunjuk Penggunaan.....	82
Gambar 3.5 Tampilan Rancangan Grafis sumber-sumber makanan.....	83
Gambar 3.6 Tampilan Rancangan Grafis Penggolongan Hewan.....	84
Gambar 3.7 Tampilan Rancangan Grafis Rangkuman dan Latihan.....	85
Gambar 4.1 Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran interaktif.....	86
Gambar 4.2 Tampilan Membuka file	87
Gambar 4.3. Tampilan Jendela Penyuntingan Gambar.....	89
Gambar 4.4. Membuat Movie Baru.....	89
Gambar 4.5 Tampilan Jendela Panel Movie Gambar 2.20 Tool box.....	90
Gambar 4.6. Teks Tool Pada Kotak Tool.....	90

Gambar 4.7. Penambahan efek pada teks.....	91
Gambar 4.8 Play Movie.....	91
Gambar 4.9 Eksport ke file SWF.....	92
Gambar 4.10 Tampilan Cool Edit Pro 2.0.....	93
Gambar 4.11 Tampilan Kotak Dialog New.....	94
Gambar 4.12 Tampilan Open File.....	94
Gambar 4.13 Tampilan Pemotongan File.....	95
Gambar 4.14 Tampilan Save as.....	95
Gambar 4.15 Tampilan Jendela Adobe Premiere 6.5.....	96
Gambar 4.16 Tampilan Timeline dengan video yang akan diedit.....	96
Gambar 4.17 Tampilan Timeline dengan video yang telah dipotong	97
Gambar 4.18 Tampilan export project menjadi file video.....	97
Gambar 4.19 Tampilan pembuatan tombol play.....	99
Gambar 4.20 Tampilan pembuatan teks pada tombol play.....	99
Gambar 4.21 Tampilan pengaturan pada fill color tombol play.....	100
Gambar 4.22 Tampilan teks play dengan free transform.....	100
Gambar 4.23 Tampilan pembuatan animasi matahari.....	101
Gambar 4.24 Tampilan pembuatan mata dengan oval tool.....	102
Gambar 4.25 Tampilan pembuatan mata dengan oval tool.....	102
Gambar 4.26 Tampilan pembuatan animasi kupu-kupu.....	104
Gambar 4.27 Tampilan pembuatan animasi motion tween.....	104
Gambar 4.28 Tampilan pembuatan tombol petunjuk penggunaan.....	105

Gambar 4.29 Tampilan pembuatan teks pada tombol petunjuk penggunaan...	106
Gambar 4.30 Tampilan pembuatan tombol nabati.....	110
Gambar 4.31 Tampilan pembuatan tombol hewani.....	111
Gambar 4.32 Tampilan Setting pada properties.....	117
Gambar 4.33 Tampilan file video dalam stage file flash.....	119
Gambar 4.34 Tampilan Menu Intro.....	123
Gambar 4.35 Tampilan Menu Utama.....	124
Gambar 4.36 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan.....	124
Gambar 4.37 Tampilan Menu Penggolongan Hewan.....	125
Gambar 4.38 Tampilan Menu Herbivora.....	125
Gambar 4.39 Tampilan Galeri Herbivora.....	126
Gambar 4.40 Tampilan Video Herbivora.....	126
Gambar 4.41 Tampilan Menu Karnivora Halaman-1.....	127
Gambar 4.42 Tampilan Menu Karnivora Halaman-2.....	127
Gambar 4.43 Tampilan Galeri Karnivora.....	128
Gambar 4.44 Tampilan Video Karnivora.....	128
Gambar 4.45 Tampilan Menu Omnivora.....	129
Gambar 4.46 Tampilan Video Omnivora.....	129
Gambar 4.47 Tampilan Menu Sumber Makanan.....	130
Gambar 4.48 Tampilan Menu Nabati Halaman-1.....	130
Gambar 4.49 Tampilan Menu Nabati Halaman-2.....	131
Gambar 4.50 Tampilan Menu Hewani.....	131
Gambar 4.51 Tampilan Menu Rangkuman.....	132

Gambar 4.52 Tampilan Cara Mengerjakan Soal.....	132
Gambar 4.53 Tampilan Latihan Soal.....	133
Gambar 4.54 Tampilan Jawaban Benar.....	133
Gambar 4.55 Tampilan Jawaban Salah.....	134
Gambar 4.56 Tampilan Penutup Latihan Soal.....	134
Gambar 4.57 Tampilan Menu Intro.....	140
Gambar 4.58 Tampilan Menu Utama.....	141
Gambar 4.59 Tampilan Menu Petunjuk Penggunaan.....	142
Gambar 4.60 Tampilan Menu Penggolongan Hewan.....	142
Gambar 4.61 Tampilan Halaman Pertama Menu Karnivora.....	143
Gambar 4.62 Tampilan Halaman Kedua Menu Karnivora.....	144
Gambar 4.63 Tampilan Galeri Menu Karnivora.....	144
Gambar 4.64 Tampilan Video Menu Karnivora.....	145
Gambar 4.65 Tampilan Menu Herbivora.....	146
Gambar 4.66 Tampilan Menu Galeri Herbivora.....	147
Gambar 4.67 Tampilan Menu Video Herbivora.....	147
Gambar 4.68 Tampilan Menu Omnivora.....	148
Gambar 4.69 Tampilan Menu Omnivora.....	148
Gambar 4.70 Tampilan Menu Sumber Makanan.....	149
Gambar 4.71 Tampilan Menu Nabati-1.....	150

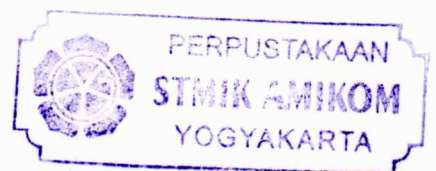
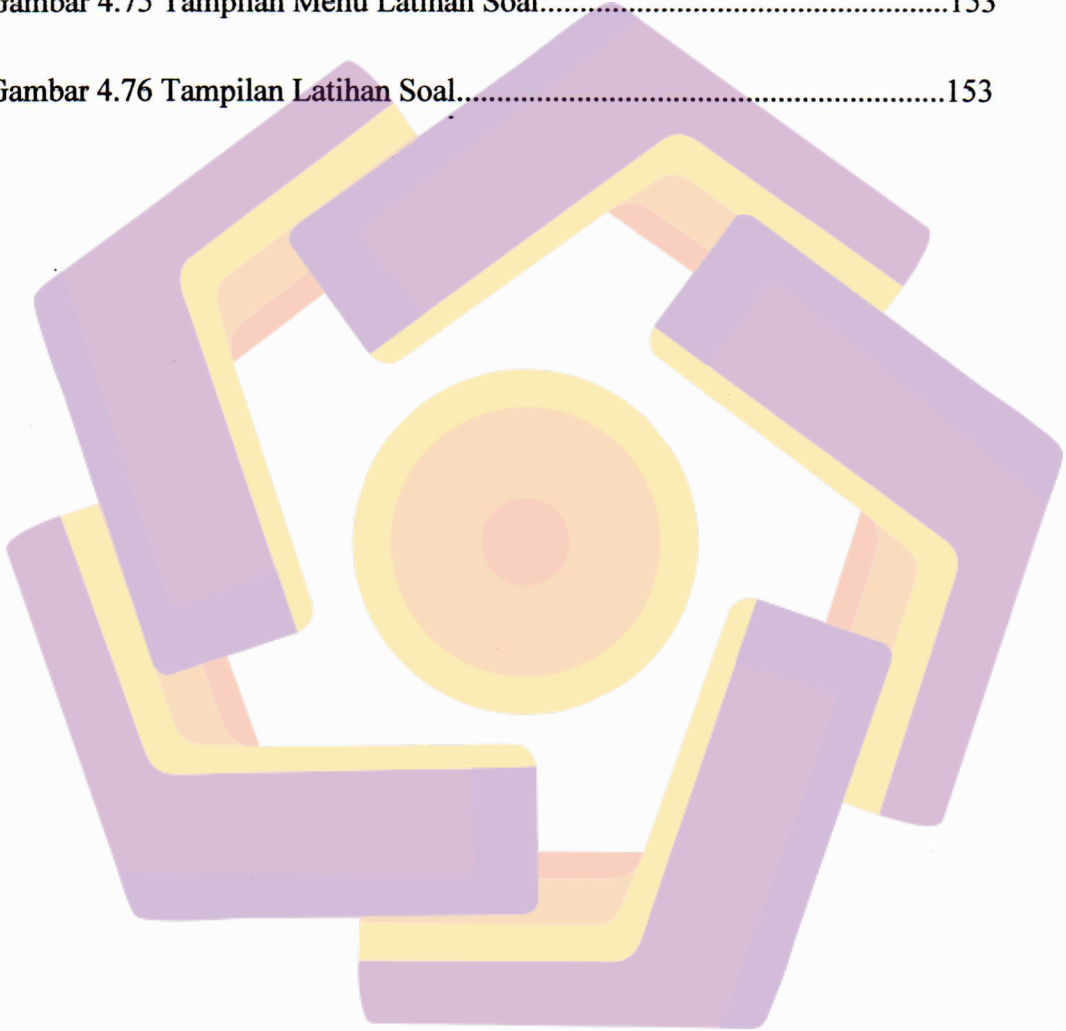
Gambar 4.72 Tampilan Menu Nabati-2150

Gambar 4.73 Tampilan Menu Hewani.....151

Gambar 4.74 Tampilan Menu Rangkuman.....152

Gambar 4.75 Tampilan Menu Latihan Soal.....153

Gambar 4.76 Tampilan Latihan Soal.....153



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Silabus Pelajaran Sains Kelas IV Sekolah Dasar.....	8
Tabel 3.1 Perhitungan Biaya Manfaat	44
Tabel 3.2 Hasil Analisis Kelayakan	52
Tabel 4.1 Pengetesan media pembelajaran interaktif	121
Tabel 4.2 Hasil Angket Uji coba media pembelajaran interaktif.....	137

