

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL AIR UDARA
DAN API MENGGUNAKAN *ACTION SCRIPT* PADA TK PKK**

HARGOSARI

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Putri Rimi Cahyani

16.02.9399

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL AIR UDARA
DAN API MENGGUNAKAN *ACTION SCRIPT* PADA TK PKK**

HARGOSARI

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar Ahli Madya
pada jenjang Program Diploma – Program Studi Manajemen Informatika



disusun oleh

Putri Rimi Cahyani

16.02.9399

**PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL
AIR UDARA DAN API MENGGUNAKAN *ACTION SCRIPT*
PADA TK PKK HARGOSARI**


yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Rimi Cahyani

16.02.9399

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 23 Maret 2019

Dosen Pembimbing


Bernadhed M. Kom
NIK.190302243

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL AIR UDARA
DAN API MENGGUNAKAN *ACTION SCRIPT* PADA TK PKK
HARGOSARI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Putri Rimi Cahyani

16.02.9399

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 19 Maret 2019

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK. 190302174

Tanda Tangan



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 22 Maret 2019

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.
NIK. 190302038

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam Tugas Akhir 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, 22 Maret 2018



Putri Rimi Cahyani

NIM. 16.02.9399

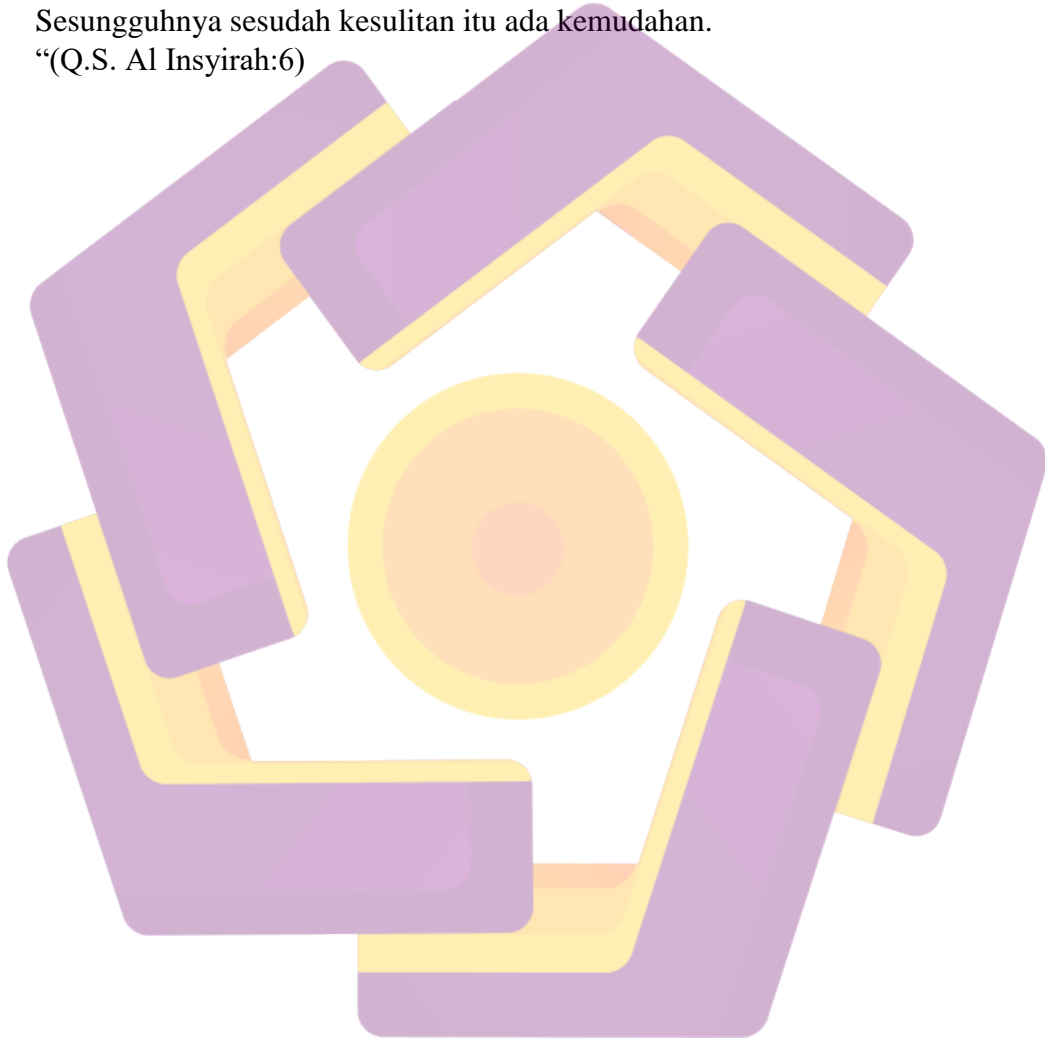
MOTTO

Karunia Allah yang paling lengkap adalah kehidupan yang didasarkan pada ilmu pengetahuan.

-Ali bin Abi Thalib-

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.

“(Q.S. Al Insyirah:6)



PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat-Nya dan kesempatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Segala syukur aku ucapkan kepada-Mu karena telah memberikan kelancaran, kesehatan dan menghadirkan orang-orang yang spesial dalam hidupku yang selalu menemani, memberi semangat serta doa disaat kutertatih.

Ayah dan mamah, serta keluarga terima kasih atas dukungan, nasihat serta motivasi yang diberikan, juga tidak pernah lupa mengingatkan untuk beribadah. Penulis tidak akan bisa sampai di sini kalau bukan karena doa dan jasa kedua orang tua dan keluarga serta adik Adik ku tersayang Muhamad Putra Ramadhan, Muhamad Naufa Eezar, Shifa Alia Rahma, dan Shilvia Aisyahrani.

Bapak Bernadhed, M.Kom., selaku pembimbing terima kasih telah memberikan bimbingan Tugas Akhir dari awal hingga akhir pengerjaannya serta doanya.

TK PKK Hargosari, yang telah bersedia untuk dijadikan objek penelitian. Semoga taman kanak kanak ini selalu berkembang dan menjadi besar di kemudian hari.

Sahabat-sahabat penulis yang selalu ada di saat apapun. Terimakasih kepada Farras Ammar yang sudah selalu mendukung dan membantu dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, Terimakasih kepada Farida Rafi Septiana yang sudah selalu menemani dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini, serta kepada Noname (Panggih, Awang, Ika, Hasan), Denindra Pinky, Cicilia Devi, Faisal Ariyanto, Ade Chandra. Terimakasih atas dukungan dan doa kalian.

Teman-teman 16D3MI03, terima kasih atas kebersamaannya selama ini, terima kasih telah memberi banyak canda tawa. Semoga sukses selalu buat kita.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Puji syukur Alhamdulillah kami panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan inayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. Sholawat dan salam semoga terhaturkan kepada manusia pilihan dan suri tauladan terbaik, Nabi Muhammad SAW, yang telah menunjukkan jalan kebenaran kepada umat manusia.

Adapun Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md) Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Bagi penulis, proses penyusunan laporan Tugas Akhir ini tidak mudah. Banyak kekurangan dan hambatan yang penulis alami dikarenakan keterbatasan kemampuan penulis sendiri. Penulis sadari ada banyak pihak yang ikut membantu dan memberi dukungan kepada penulis sehingga tugas akhir yang ini dapat terselesaikan. Oleh karena itu, penulis ucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, terutama kepada :

1. Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan nikmat kehidupan.
2. Nabi Muhammad SAW sebagai Nabi dan suri tauladan bagi umat-Nya.
3. Orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu mendoakan dan memotivasi dengan tulus ikhlas sehingga menjadi pelecut bagi penulis untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
4. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.

5. Krisnawati, S.Si., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung pembuatan Tugas Akhir ini.
6. Bernadhed, M.Kom., selaku pembimbing yang telah memberikan dukungan serta bimbingannya dalam menyusun Tugas Akhir ini.
7. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan dukungannya dalam pembuatan laporan ini.
8. Kakak tingkat dan teman-teman yang telah memberikan kritik dan saran yang sangat membantu dalam pembuatan Tugas Akhir ini.

Akhir kata penyusun ucapkan terima kasih dan semoga laporan ini berguna bagi pembaca. Penyusun menyadari bahwa dalam menyusun Laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, penulis mohon maaf bila ada kesalahan dalam pembuatan laporan ini, sehingga penulis menerima kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

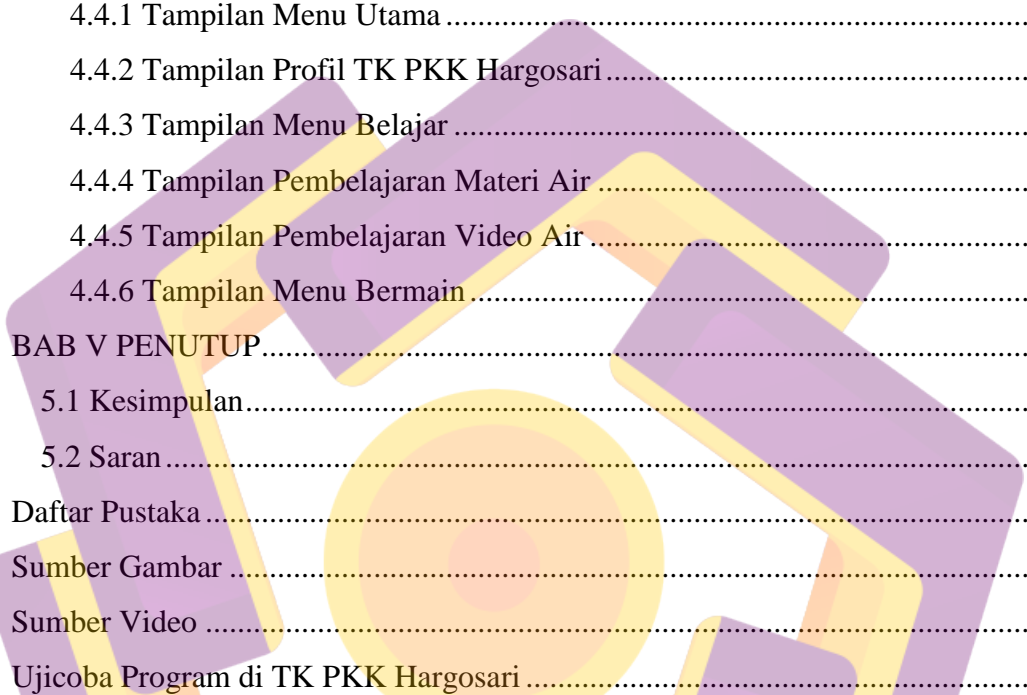
Yogyakarta, 25 Maret 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.1 Metode Wawancara / <i>Interview</i>	4
1.5.2 Metode Observasi / <i>Observation</i>	4
1.6 Langkah Produksi Multimedia	5
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8
2.2 Multimedia	10
2.2.1 Defini Multimedia.....	10
2.1 Konsep Dasar Media Pembelajaran.....	12
2.3.1 Pengertian Media	12
2.3.2 Pengertian Pembelajaran.....	12

2.3.3 Pengertian Media Pembelajaran	13
2.3.4 Jenis Media Pembelajaran	13
2.2 <i>Action Script</i>	15
2.3 Storyboard	15
2.4 Software yang Digunakan	16
2.4.1 Adobe Flash	16
2.4.2 Corel Draw X7	17
2.4.3 Adobe Audition	18
2.4.4 Adobe Photoshop	19
BAB III METODE PENELITIAN	20
3.1 Tinjauan Umum	20
3.1.1 Deskripsi Objek	20
3.1.2 Identitas Sekolah TK PKK Hargosari	21
3.1.3 Visi, Misi dan Tujuan	21
3.1.4 Kegiatan Di Taman Kanak-Kanak PKK Hargosari	22
3.1.5 Identifikasi Masalah	23
3.1.6 Wawancara	24
3.1.7 Observasi	24
3.1.8 Hasil Analisis Masalah	25
3.1.9 Analisis Kebutuhan	25
3.1.9.1 Kebutuhan Fungsional	25
3.1.9.2 Kebutuhan Pengguna	26
3.1.9.3 Kebutuhan Non-fungsional	26
3.2 Solusi yang diberikan	27
3.3 Proses Perancangan Media Pembelajaran	27
3.3.1 Tahap Pra-Produksi	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	35
4.1 Tahap Produksi	35
4.2 Rancangan Awal Tampilan	36
4.3 Persiapan Aset - Aset	41
4.3.1 Membuat Gambar	41



4.3.2 Pembuatan Document Flash	49
4.3.3 <i>Import File</i>	50
4.3.4 Membuat Tombol	50
4.3.5 Pembuatan File.exe	51
4.4 Pembahasan	52
4.4.1 Tampilan Menu Utama	52
4.4.2 Tampilan Profil TK PKK Hargosari	54
4.4.3 Tampilan Menu Belajar	55
4.4.4 Tampilan Pembelajaran Materi Air	57
4.4.5 Tampilan Pembelajaran Video Air	59
4.4.6 Tampilan Menu Bermain	60
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	72
Daftar Pustaka	73
Sumber Gambar	75
Sumber Video	78
Ujicoba Program di TK PKK Hargosari	79

DAFTAR TABEL

Table 2.1 Perbandingan Tinjauan Pustaka	9
Table 3.1 Jadwal Kegiatan TK PKK Hargosari	23
Table 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware)	26
Table 3.3 Software Produksi	27
Table 3.4 Storyboard	28
Table 4.1 Daftar Software	35
Table 4.2 Rancangan Awal Tampilan Halaman Pembuka	36
Table 4.3 Rancangan Awal Tampilan Halaman Menu Utama	36
Table 4.4 Rancangan Awal Tampilan Halaman Menu Belajar	37
Table 4.5 Rancangan Awal Tampilan Halaman Menu Belajar	37
Table 4.6 Rancangan Awal Tampilan Halaman Menu Belajar	38
Table 4.7 Rancangan Awal Tampilan Halaman Profil Sekolah	38
Table 4.8 Rancangan Awal Tampilan Halaman Menu Bermain	39
Table 4.9 Rancangan Awal Tampilan Halaman Menu Mulai	39
Table 4.10 Rancangan Awal Tampilan Halaman Pop Up	40
Table 4.11 Rancangan Awal Tampilan Halaman Nilai Akhir	40
Table 4.12 Black Box Testing	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Buku dan Puzzle Permainan.....	2
Gambar 2.1 Enam Elemen Multimedia.....	10
Gambar 2.2 Virtual Reality	12
Gambar 2.3 Contoh Storyboard	16
Gambar 2.4 Halaman Kerja Adobe Flash	17
Gambar 2.5 Halaman Kerja Coreldraw.....	17
Gambar 2.6 Halaman Kerja Adobe Audition.....	18
Gambar 2.7 Halaman Kerja Adobe Photoshop	19
Gambar 3.1 TK PKK Hargosari.....	21
Gambar 3.2 Kegiatan Pada TK PKK Hargosari.....	24
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	41
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	42
Gambar 4.3 Tampilan Menu Belajar.....	42
Gambar 4.4 Tampilan Materi Air.....	43
Gambar 4.5 Tampilan Pembelajaran Video Air.....	43
Gambar 4.6 Tampilan Materi Udara	44
Gambar 4.7 Tampilan Pembelajaran Video Udara	44
Gambar 4.8 Tampilan Materi Api.....	45
Gambar 4.9 Tampilan Pembelajaran Video Api.....	45
Gambar 4.10 Tampilan Profil Sekolah.....	46
Gambar 4.11 Tampilan Menu Bermain	46
Gambar 4.12 Tampilan Permainan	47
Gambar 4.13 Tampilan Pesan Benar.....	47
Gambar 4.14 Tampilan Pesan Salah	48
Gambar 4.15 Tampilan Nilai Akhir	48
Gambar 4.16 Tampilan Awal Adobe Flash CS6.....	49
Gambar 4.17 Tampilan Propertie	49
Gambar 4.18 Import File.....	50
Gambar 4.19 Membuat Tombol.....	51

Gambar 4.20 Action Script tombol Belajar.....	51
Gambar 4.21 Publishing File exe	52
Gambar 4.22 Menu Utama.....	53
Gambar 4.23 Script Tombol Belajar	53
Gambar 4.24 Script Tombol Bermain.....	53
Gambar 4.25 Script Tombol Profil TK PKK Hargosari	53
Gambar 4.26 Script Tombol Perkecil.....	54
Gambar 4.27 Script Tombol Perbesar Layar.....	54
Gambar 4.28 Script Tombol Keluar.....	54
Gambar 4.29 Tampilan Profil TK PKK Hargosari	55
Gambar 4.30 Script Tombol Kembali.....	55
Gambar 4.31 Tampilan Menu Belajar.....	56
Gambar 4.32 Script Tombol Air	56
Gambar 4.33 Script Tombol Udara.....	56
Gambar 4.34 Script Tombol Api.....	57
Gambar 4.35 Script Tombol Kembali.....	57
Gambar 4.36 Tampilan Materi Air.....	57
Gambar 4.37 Script Tombol Belajar	58
Gambar 4.38 Script Tombol Selanjutnya.....	58
Gambar 4.39 Tampilan Materi Udara	58
Gambar 4.40 Tampilan Materi Api.....	59
Gambar 4.41 Tampilan Menu Belajar Air	59
Gambar 4.42 Script Tombol Kembali.....	60
Gambar 4.43 Tampilan Menu Belajar Udara	60
Gambar 4.44 Tampilan Menu Belajar Api.....	60
Gambar 4.45 Tampilan Menu Bermain	61
Gambar 4.46 Script Tombol Mulai	61
Gambar 4.47 Script Tombol Kembali.....	61
Gambar 4.48 Tampilan Permainan Tebak Warna.....	62
Gambar 4.49 Script Pilihan Salah	62
Gambar 4.50 Script Pilihan Benar	62

Gambar 4.51 Tampilan Pesan Benar.....	63
Gambar 4.52 Script Pesan Benar	63
Gambar 4.53 Tampilan Nilai Akhir	64
Gambar 4.54 Script Tombol Kembali Permainan.....	64
Gambar 4.55 Script Tombol Kembali.....	64



INTISARI

TK PKK Hargosari adalah sekolah untuk anak usia dini yang dimana dalam proses pembelajarannya belum memanfaatkan teknologi. Sehingga dalam penyampaian materi masih menggunakan beberapa buku dan poster. Hal ini kurang menarik untuk anak pada era digital saat ini, dimana anak-anak saat ini sudah banyak mengenal teknologi. Membuat inovasi tentang cara penyampaian materi dengan menggunakan teknologi akan lebih menarik untuk anak-anak dalam belajar sambil bermain karena penyampaian yang digunakan dibuat seperti permainan agar anak-anak tertarik dan mudah dalam mengingat.

Maka dari itu dibangunlah sebuah media pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk membantu para guru dalam mengajar dan agar anak-anak dapat belajar sambil bermain, anak-anak akan melihat apa saja manfaat dan kegunaan dari air, udara, dan api melalui video dan anak-anak akan disuguhkan sebuah permainan agar anak semakin tertarik untuk mencoba.

Tujuan utama penelitian ini adalah untuk membantu guru TK PKK Hargosari dalam menyampaikan materi kepada siswa agar siswa lebih tertarik dan mendapatkan pengalaman yang baru dalam belajar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, Flash.

ABSTRACT

TK PKK Hargosari is a school for early childhood where in the learning process has not used technology. So that in the delivery of material still using several books and posters. This is less interesting for children in the current digital era, where children nowadays have a lot of knowledge about technology. Making innovations on how to deliver material using technology will be more interesting for children in learning while playing because the delivery that is used is made like a game so that children are interested and easy to remember.

Therefore built an interactive learning media that aims to help teachers in teaching and so that children can learn while playing, children will see what the benefits and uses of water, air, and fire through video and children will be presented with a game so that children are more interested in trying.

The main purpose of this study was to help PKK Hargosari kindergarten teachers in delivering material to students so students are more interested and gain new experiences in learning.

Keywords: *Learning Media, Interactive, Flash.*