MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN ALATTRANSPORTASI TRADISIONAL YANG ADA DI NUSANTARA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IKIP PGRI REJOSARI

TUGAS AKHIR

disusun oleh

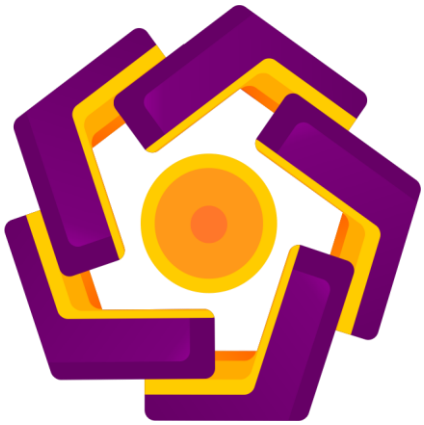
Hardika Alip Bazari
14.01.3449

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN ALATTRANSPORTASI TRADISIONAL YANG ADA DI NUSANTARA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IKIP PGRI REJOSARI

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Hardika Alip Bazari
14.01.3449

PROGRAM DIPLOMA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN ALATTRANSPORTASI TRADISIONAL YANG ADA DI NUSANTARA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IKIP PGRI REJOSARI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hardika Alip Bazari
14.01.3449

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 4 Agustus 2017

Dosen Pembimbing

Dhani Ariatmanto, M.Kom
NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI TRADISIONAL YANG ADA DI NUSANTARA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IKIP PGRI REJOSARI

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hardika Alip Bazari

14.01.3449

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 29 Agustus 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji	Tanda Tangan
Ali Mustopa, M.Kom. **NIK. 190302192**	
Bety Wulan Sari, M.Kom. **NIK. 190302254**	

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 31 Agustus 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

iv

PERNYATAAN

PERNYATAAN

Kami yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, Tugas Akhir ini merupakan karya kami berdua (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 kami 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 kami pribadi.

Yogyakarta,12 September 2017

Hardika Alip Bazari
NIM. 14.01.3449

MOTTO

1. Jadilah seorang yang pemberani dan dapat berguna bagi bangsa dan negaramu
2. Seorang pemberani selalu maju terlebih dahulu kedalam medan tempur dan tak pernah mensia-siakan waktu.
3. Berikan aku 1000 orang tua, niscaya akan kucabut semeru dari akarnya, berikan aku 1 pemuda niscaya akan kuguncangkan dunia (Ir.Suekarno).
4. Bagi seorang pemuda, menjadi orang yang berguna bagi bangsanya adalah hal yang tidak mustahil.
5. Kegagalan adalah sebuah kunci dalam setiap keberhasilan, karena tidak mungkin orang sukses seketika tanpa sebuah kegagalan.
6. Kita tidak bisa membayar orang untuk mengajar tap kau tak bisa membayar untuk peduli (Marva Collins).
7. Keberanian bukan berarti tidak takut, keberanian berarti menaklukan ketakutan (Mohamad Hatta).

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan atas karunia Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, yang telah mlimpahkan rahmatnya kepada penulis sehingga dapat terselesaikan pembuatan tugas akhir dan tugas akhir bini di persembahkan untuk

1. Allah SWT yang memberikan kemudahan dan kelancaran dalam mengerjakan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua dan adik yang selalu mendukung dan memberi semangat agar tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu.
3. Bapak ibu guru TK IKIP PGRI REJOSARI yang telah memberi kempatan untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan saran pada saya.
5. Teman-teman kelas 14-D3TI-03 yang selama ini menjadi penyemangat dalam penulisan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah melimpahkan Rahmat serta hidayanya kepada penuulis sehingga dapat terselesaikan penelitian tugas akhir yang berjudul "MEDIA INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN ALAT TRANSPORTASI TADIDISONAL YANG ADA DI NUSANTARA UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK IKIP PGRI REJOSARI" dapat terselesaikan dengan baik dan dapat diterima.

Penulisan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi syarat menyelesaikan program studi Diploma-3 jurusan Teknik Informatika di Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Tugas akhir ini dapat terselasaikan atas bantuan dari beberapa pihak baik dari dalam kampus maupun luar kampus UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA maka ucapan terimkasih penulis ucapakn kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si., M.T. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Melwin Syafrizal, S.Kom, M.Eng. selaku Ketua Jurusan Diploma 3 Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
5. Seluruh dosen, staff, maupun karyawan di STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu bimbingan, arahan dan masukan yang sangat bermanfaat.
6. Kedua orang tua dan keluarga yang telah mendoakan dan mendukung selama ini.

7. TK IKIP PGRI REJOSARI sebagai tempat terlaksanakannya penelitian tugas akhir.

Akhir kata semoga tugas akhir yang telah dibuat dapat bermanfaat dan menambah ilmu bagi pembaca sekalian. Penulis juga tak lupa mengharapkan kritik dan saran dari pembaca sekalian. Kritik dan saran dari pembaca sekalian dapat mendukung penelitan dan kesempurnaan laporan yang dibuat pada masa yang akan datang.

Yogyakarta,11 September 2017

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL… ii
PERSETUJUAN… iii
PENGESAHAN… iv
PERNYATAAN v
MOTTO vi
PERSEMBAHAN vii
KATA PENGANTAR viii
DAFTAR ISI x
DAFTAR TABEL xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
INTISARI xvi
ABSTRACT 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 MANFAAT PENELITIAN 4
1.6 METODE PENELITIAN 6
1.7 SISTEMATIKA PENELITIAN 7
BAB II LANDASAN TEORI 9
2.1 Tinjaun Pustaka 9
2.2 Konsep dasar multimedia 11
2.2.1 Sejarah multimedia 11
2.2.2 Pengertian multimedia pembelajaran interaktif 12
2.2.3 Format Multimedia pembelajaran Interaktif. 14

2.2.4 Unsur-unsur yang ada dalam multimedia 15
2.3 Perkembangan Aplikasi Multimedia 18
2.3.1 Siklus perkembangan aplikasi multimedia dalam dunia pendidikan ... 18
2.3.2 Siklus hidup aplikasi multimedia menurut Raymond Le Meod,..... 20
2.3.3 Spesifikasi multimedi PC. 21
2.4 Struktur aplikasi multimedia 22
2.5 Software yang digunakan 25
2.5.1 Adobe Photosop CS6 25
2.5.2 Adobe Flash CS6 27
2.5.3 Adobe Audition CS6 29
2.5.4 Corel DRAW X7 31
2.6 Hardware yang digunakan 32
BAB III GAMBARAN UMUM 33
3.1 Profile sekolah TK IKIP PGRI REJOSARI 33
3.2 Keadaan sekolah, siswa, dan guru 37
3.2.1 KEADAAN SEKOLAH 37
3.2.2 KEADAAN GURU 39
3.3 Sarana dan prasarana sekolah 41
3.4 Hardware yang digunakan 41
BAB IV PEMBAHASAN 43
4.1 Mengidentifikasi masalah 43
4.2 Merancang konsep 45
4.3 Merancang isi 46
4.4 Merancang naskah 50
4.5 Merancang grafik 51
4.6 Memproduksi sistem 55
a) Membuat tampilan halaman utama 55
b) Mengolah suara 58
c) Pembuatan halaman utama dalam media pembelajaran 58
d) Pembuatan halaman menu dalam tampilan media pembelajaran 60
e) Pembuatan tombol dan animasi dalam tombol 62

f) Proses memasukkan suara 63
g) Penggunaan Action Script 66
h) Membuat file executable (*exe) 68
i) Melakukan tes pemakaian 69
j) Menggunakan Sistem media pembelajran 70
k) Memelihara sitem 70
4.7 Hasil screenshoot aplikasi. 71
BAB V PENUTUP 74
5.1 Kesimpulan 74
5.2 Saran 74
DAFTAR PUSTAKA 76

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Kurikulum TK IKIP PGRI REJOSARI TAHUN AJARAN 2016/207	34
Tabel 3.2	Tabel jumlah siswa di TK IKIP PGRI	39
Tabel 3.3	Data Guru Di TK IKIP REJOSARI	40
Tabel 4.1	Tabel siswa yang belum bisa membaca di TK IKIP PGRI REJOSARI	44
Tabel 4.2	Perancangan isi dalam media pembelajaran	49
Tabel 4.3	Tabel Software Yang Digunakan	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur pekembangan multimedia……	21
Gambar 2.2	Struktur linier…….	23
Gambar 2.3	Struktur hirarkis…….	24
Gambar 2.4	Struktur non linier……..	24
Gambar 2.5	Struktur kombinasi…….	25
Gambar 2.6	Tampilan Adobe Photosop CS6…….	26
Gambar 2.7	Tampilan Adobe Flash CS6……...	28
Gambar 2.8	Tampilan adobe audition CS6……	30
Gambar 2.9	Tampilan Corel Draw X7……...	31
Gambar 3.1	Struktur Organisasi TK IKIP PGRI REJOSARI……	37
Gambar 4.1	Bentuk salah satu materi alat transportasi tradisional dalam media pembelajaran…….	43
Gambar 4.2	Guru dikelas sedang mengajarkan materi tentang alat transportasi tradisional……	44
Gambar 4.3	Struktur kombinasi sebagai kerangka dari Media Pembelajaran …….....	50
Gambar 4.4	Rancangan halaman Intro Media Pembelajaran…….	52
Gambar 4.5	Rancangan halaman Menu utama media pembelajaran……..	52
Gambar 4.6	Tampilan halaman materi 1 media pembelajaran……...	53
Gambar 4.7	Tampilan halaman Profile Sekolah……	54
Gambar 4.8	Proses pembuatan halaman utama dengan corel draw x7……	56
Gambar 4.9	Proses pewarnaan halaman utama……..	57
Gambar 4.10	Pembuatan halaman utama dalam Adobe Flash CS6….	59
Gambar 4.11	Tampilan pembuatan halaman utama…….	60
Gambar 4.12	Tampilan Pembuatan Halaman Panduan……	61

Gambar 4.13	Tampilan Pembuatan button……....	62
Gambar 4.14	Tampilan timeline Untuk Button……	62
Gambar 4.15	Proses dalam memasukkan sound ke Adobe Flash CS6…….	63
Gambar 4.16	Sound yang dipilih dalam libray……	64
Gambar 4.17	Nama sound yang diimport kedalam libray Adobe Flash CS6…….....	64
Gambar 4.18	Tampilan Sound yang di drag kedalam timeline……	65
Gambar 4.19	Proses publish setting Media Pembelajaran……...	68
Gambar 4.20	Proses Publish Settings……...	69
Gambar 4.21	Halaman utama media pembelajaran……..	71
Gambar 4.22	Halaman menu utama media pembelajaran……	71
Gambar 4.23	Halaman panduan media pembelajaran……..	72
Gambar 4.24	Halaman materi transportasi darat……..	72
Gambar 4.25	Halaman materi transportasi laut……	73
Gambar 4.26	Halaman profile sekolah…….....	73

INTISARI

Perkembangan teknologi sistem transportasi yang semakin pesat membuat kita akan lupa tentang sejarah orang pendahulu kita dalam bepergian,diawali sejak manusia masih berjalan kaki hingga ratusan kilometer dizaman Paleolithic.

pada kesempata tugas akhir kali ini saya mengambil sebuah judul penelitan yaitu tentang "**media pembelajaran interaktif tentang pengenalan alat transportasi tradisional yang ada di nusantara untuk anak usia 5-6**"dengan media interaktif tersebut maka akan mempermudah dalam belajar dan juga mengerti tentang alat-alat transportasi yang digunakan orang dan sampai sekarang.

juga masih digunakan, karena dengan multimedia pembelajaran menjadi lebih menyenangkan karena banyak unsur seni yang membuat anak lebih senang dalam belajar,jadi anak tidak akan mudah bosan dalam belajar.

Kata Kunci: multimedia interaktif, sejarah, transportasi.

ABSTRACT

Technological developments transport system is increasingly rapidly make us forget about the history of our predecessors in traveling, beginning since people still walk up to hundreds of kilometers dizaman paleolithic.

on occasion, though final this time I took a title research is about ***"interactive learning media about the introduction traditional means of transport in the archipelago for children ages 5-6 in kindergarden IKIP PGRI REJOSARI"****.*

with the interactive media it will be easier to learn and understand about the means of transportation used by people and until now still in use, as with multimedia learning becomes more fun for many artistic elements that make children happy in learning, so children will not get bored easily in learning.

Keywords: interactive media, multimedia, history transportasion.