

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN
HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK PERTIWI GUMUL KLATEN**

TUGAS AKHIR



disusun oleh

Hartono

14.01.3433

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

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN
HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK PERTIWI GUMUL KLATEN**

TUGAS AKHIR

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



disusun oleh

Hartono

14.01.3433

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

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN
HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI
TK PERTIWI GUMUL KLATEN**

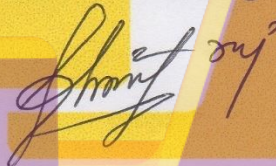
yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hartono

14.01.3433

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 09 September 2017

Dosen Pembimbing



Dhani Ariatmanto, M.Kom.

NIK. 190302197

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI GUMUL KLATEN

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Hartono

14.01.3433

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 09 September 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji


Barka Satya, M.Kom


NIK. 190302126

Mei. P. Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

Tanda Tangan





Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 09 September 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si., M.T.

NIK. 190302038

...

PERNYATAAN

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 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, 10 September 2017



Hartono
14.01.3433

MOTTO

Sedekah dapat menghapuskan dosa sebagaimana air
memadamkan api

[HR. Tirmidzi]

Jangan melihat masalah dengan penyesalan, jangan
pula melihat masa depan dengan penuh ketakutan.

Tapi lihatlah sekitarmu dengan penuh kesadaran

[James Thurber]

Melakukan kesalahan memang kekurangan manusia,
tapi memperbaiki kesalahan adalah kelebihan
manusia

[Dekisugi]

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan anugrah dan hidayah-Nya selama ini sehingga pada akhirnya saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Dengan mengucapkan alhamdulillah rabbil 'alamin dengan penuh rasa syukur dan bangga, Laporan Projek Tugas Akhir ini penulis persembahkan untuk :

1. Bapak dan ibu tercinta, seorang yang paling mulia yang telah memberikan kontribusi yang begitu besar untuk putranya baik lahirian maupun batiniyah, sehingga saya dapat menjadi orang yang berguna seperti sekarang ini.
2. Bapak dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan serta arahnya, sehingga dapat menyelesaikan Laporan Tugas Akhir.
3. Bapak dan ibu dosen program studi Teknik Informatika yang telah memberikan bekal ilmu begitu bermanfaat untuk saya seterusnya.
4. Rekan-rekan satu universitas program studi Teknik Informatika angkatan 2014 yang telah menemani dan memberikannya selama di bangku perkuliahan.
5. Teima kasih untuk kampus ungu yang telah memberikan fasilitas terbaik selama menjalani proses pembelajaran disini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya serta shalawat dan salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, karena beliau kita dapat terbebas dari zaman kegelapan dan kebodohan ke zaman yang penuh rahmat-Nya saat ini. Semoga kita termasuk dalam golongan-golongan orang yang mukmin yang penuh bertaqwa dan beristiqomah serta selalu mengerjakan segala amal dan kebaikan, aamiin ya robbal ‘alamin.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar ahli madya pada jenjang program Diploma pada Program Studi Teknik Informatika, Universitas Amikom Yogyakarta. Alhamdulillah pada akhirnya tuntas pula penulisan Laporan Proyek Tugas Akhir yang berjudul **“MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF TENTANG PENGENALAN HURUF HIJAIYAH UNTUK ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK PERTIWI GUMUL KLATEN”**.

Pada proses penyusunan Laporan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan baik tanpa adanya bimbingan dari dosen pembimbing, serta dosen penguji. Selain itu restu dari orang tua saya, atas doa dan dukungannya juga menjadi hal yang mendukung kelancaran penyusunan Laporan Tugas Akhir ini. Ada juga pihak-pihak lain yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terimakasih atas segala dukungannya. Saya berdoa kepada Allah SWT, semoga memberikan balasan yang terbaik bagi semua pihak tersebut, aamiin ya robbal ‘alamin.

Kami juga menyadari adanya kekurangan dan ketidak sempurnaan pada pembuatan Laporan Tugas Akhir ini. hal tersebut tidak terlepas dari keterbatasan yang saya miliki sebagai manusia yang masih banyak memiliki kekurangan. Meski demikian Laporan Tugas Akhir ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kebaikan masyarakat luas dan disiplin ilmu Taknik Informatika yang menaungi kami.

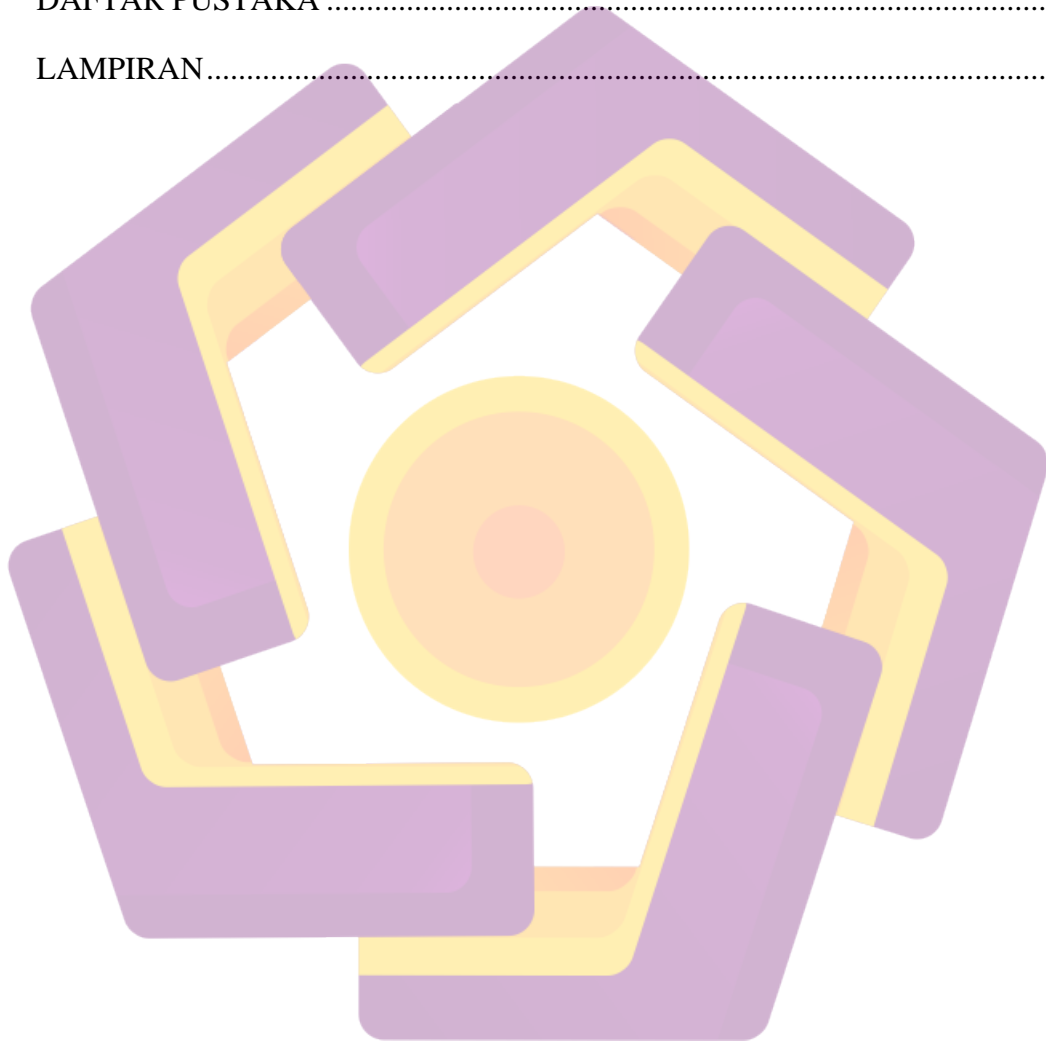
DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	iv
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penelitian.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Pengertian Media.....	6
2.2 Pengertian Pembelajaran.....	9
2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.4 Pengertian Interaktif.....	14
2.5 Komponen Multimedia.....	16
2.5.1 Teks.....	17
2.5.2 Grafik.....	17
2.5.3 Gambar (Images Atau Visual Diam).....	18

2.5.4	Video (Visual Gerak)	18
2.5.5	Animasi	19
2.5.6	Audio (Suara, Bunyi)	19
2.5.7	Interaktivitas.....	20
2.6	Pengenalan Huruf Hijaiyah	20
BAB III TINJAUAN UMUM.....		24
3.1	Sejarah Singkat Berdirinya TK Pertiwi Gumul.....	24
3.2	Alamat dan Denah Lembaga	24
3.3	Latar Belakang.....	25
3.4	Tujuan Pengembangan Kurikulum Taman Kanak-Kanak	26
3.5	Tujuan penyusunan KTSP.....	26
3.6	Visi TK Pertiwi Gumul	27
3.6.1	Visi	27
3.6.2	Misi	27
3.7	Tujuan TK Pertiwi Gumul.....	27
3.8	Karakteristik Kurikulum TK Pertiwi Gumul.....	28
3.9	Struktur dan Muatan Kurikulum TK Pertiwi Gumul	28
3.10	Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa, Nasionalisme, Kewirausahaan, dan Anti Korupsi	41
3.11	Pengembangan Kewirausahaan	49
3.12	Pendidikan Anti Korupsi	51
3.13	Implementasi Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa, Kewirausahaan Serta Pendidikan Anti Korupsi Fi TK Pertiwi Gumul Disamping Diintegrasikan Dalam Kegiatan Pembelajaran Juga Diwujudkan Dalam Kegiatan.....	55
3.14	Standar Operasional Prosedur.....	57

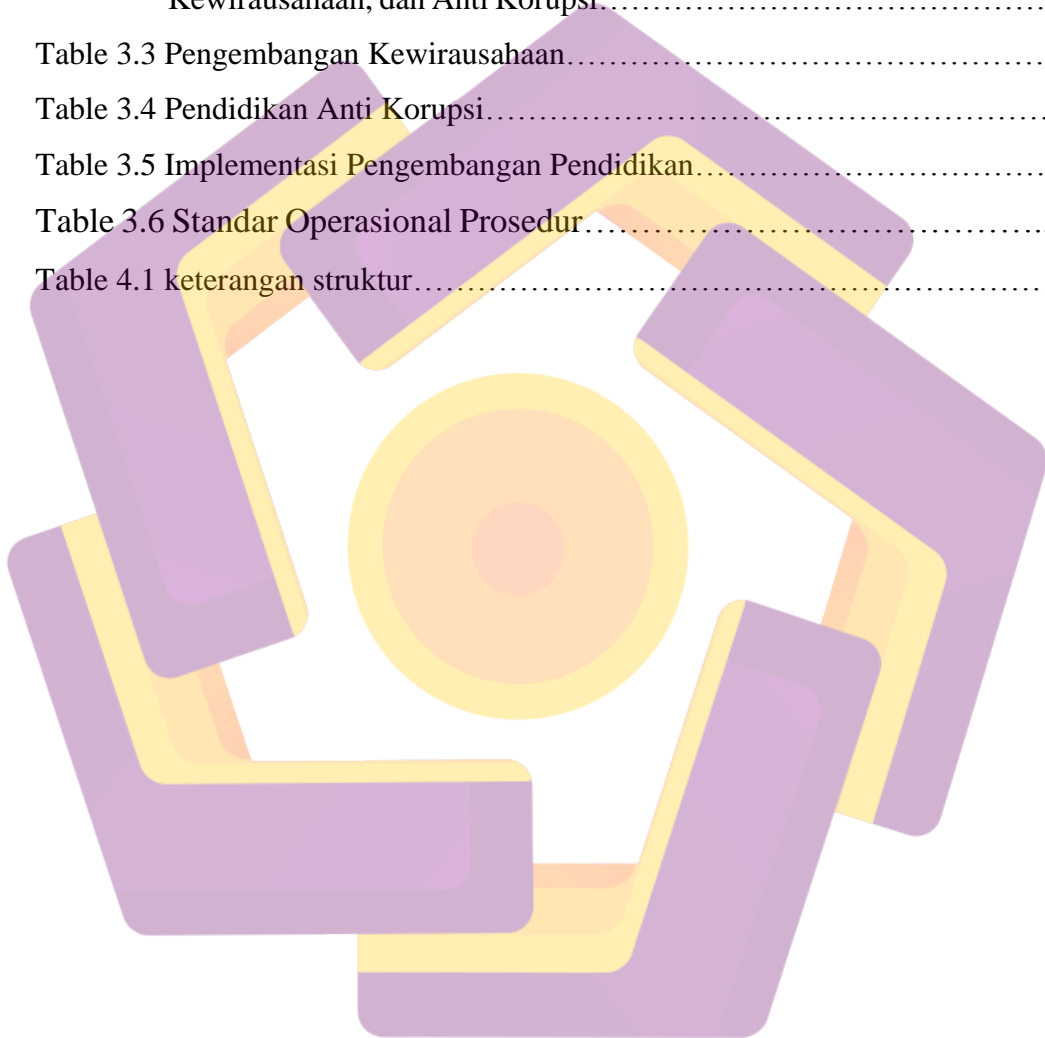
3.15	Dokumentasi Kegiatan Belajar	59
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		61
4.1	Mendefinisikan Masalah	61
4.2	Merancang Konsep	61
4.3	Merancang Isi	62
4.4	Merancang Naskah	63
4.5	Merancang Grafik	69
4.5.1	Merancang Halaman Opening	69
4.5.2	Merancang Halaman Menu Utama	70
4.5.3	Merancang Halaman Profil	71
4.5.4	Merancang Halaman Denah	72
4.5.5	Merancang Halaman Huruf	73
4.5.6	Merancang Halaman Kuis	74
4.5.7	Merancang Halaman Nilai	76
4.6	Memproduksi Sistem	77
4.6.1	Membuat tampilan background	78
4.6.2	Mengolah Suara	81
4.6.3	Adobe Flash Cs6 Digunakan Untuk Pembuatan Halaman Intro Dalam Media Pembelajaran	82
4.6.4	Pembuatan Halaman Menu	84
4.6.5	Pembuatan Tombol Dan Di Animasikan Dalam Tombol	85
4.6.6	Proses Memasukkan Suara	88
4.6.7	Penggunaan Action Script	90
4.7	Melakukan Tes Pemakai	93
4.8	Menggunakan Sistem media pembelajaran	94

4.9	Memelihara Sistem.....	95
BAB V PENUTUP.....		96
5.1	Kesimpulan.....	96
5.2	Saran.....	97
DAFTAR PUSTAKA		98
LAMPIRAN.....		99



DAFTAR TABEL

Table 2.1 Huruf Hijaiyah.....	23
Tabel 3.1 Struktur dan Muatan Kurikulum TK Pertiwi Gumul.....	28
Table 3.2 Pengembangan Pendidikan Karakter Bangsa, Nasionalisme, Kewirausahaan, dan Anti Korupsi.....	46
Table 3.3 Pengembangan Kewirausahaan.....	54
Table 3.4 Pendidikan Anti Korupsi.....	56
Table 3.5 Implementasi Pengembangan Pendidikan.....	60
Table 3.6 Standar Operasional Prosedur.....	63
Table 4.1 keterangan struktur.....	68



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Denah.....	25
Gambar 3.2 Kegiatan Istirahat.....	64
Gambar 3.3 Proses Kegiatan Belajar.....	65
Gambar 4.1 Struktur Desain Menu dalam Aplikasi.....	68
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Opening.....	75
Gambar 4.3 Halaman Menu Utama.....	76
Gambar 4.4 Halaman Menu Profil.....	77
Gambar 4.5 Halaman Menu Denah.....	78
Gambar 4.6 Halaman Menu Huruf.....	79
Gambar 4.7 Halaman Intro Kuis.....	80
Gambar 4.8 Halaman Menu Kuis.....	80
Gambar 4.9 Halaman Nilai.....	81
Gambar 4.10 Siklus Software yang di pakai.....	82
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Desain Awal dengan Paint.....	84
Gambar 4.12 Proses Pewarnaan Serta Penggabungan gambar.....	85
Gambar 4.13 tampilan wavefrom/spectral.....	87
Gambar 4.14 Tampilan intro.....	88
Gambar 4.15 Tampilan Menu Utama.....	90
Gambar 4.16 Membuat tombol dengan flash.....	91
Gambar 4.17 Memberi efek tombol.....	92
Gambar 4.18 Proses Import file.....	93
Gambar 4.19 Backsound yang diseleksi.....	94
Gambar 4.20 Tampilan pada saat sound yang di drag pada stage.....	94
Gambar 4.21 Kotak dialog Publish setting.....	98
Gambar 4.22 spresifikasi sistem laptop/pc.....	99
Gambar 4.23 spresifikasi display laptop/pc.....	99

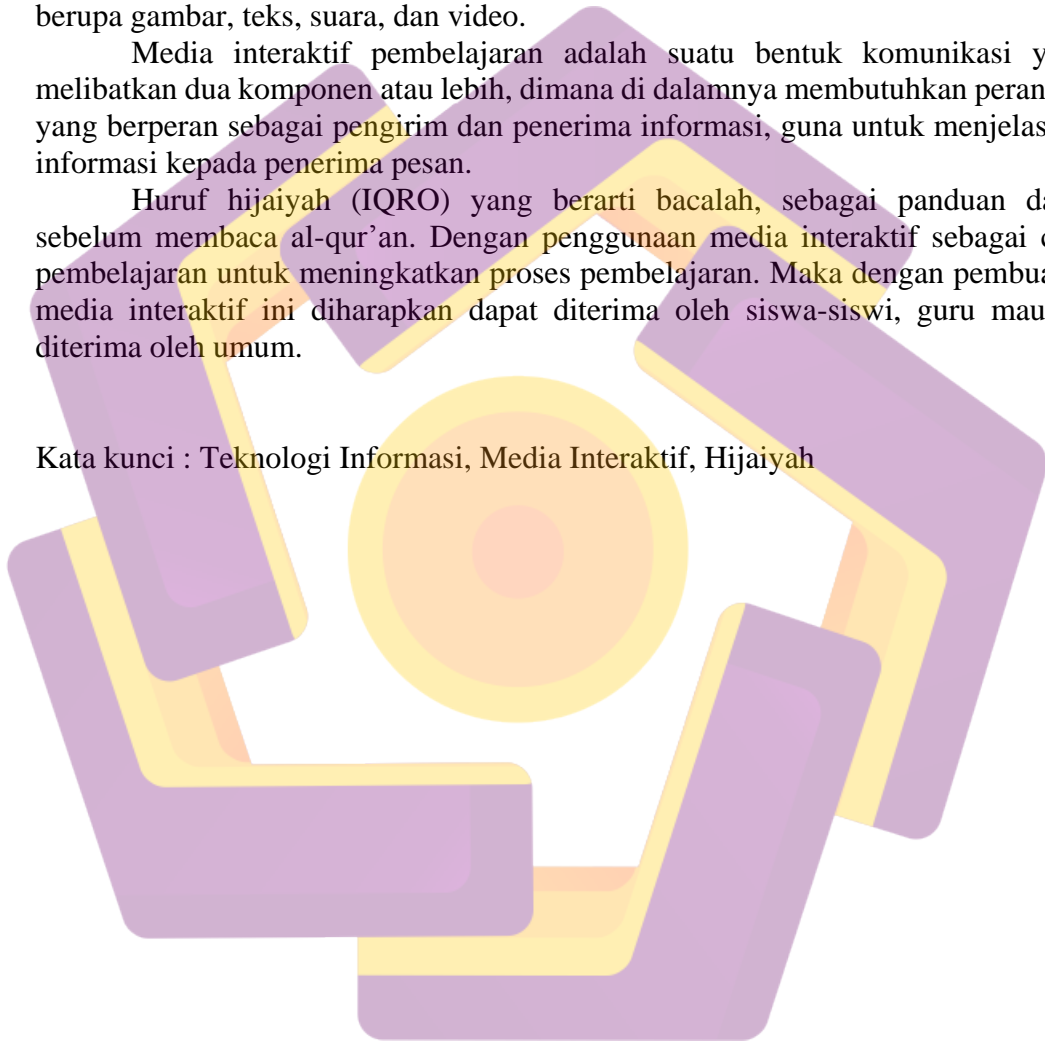
INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sangat pesat, sehingga banyak digunakan di hampir semua aspek kehidupan. Hal ini ditandai dengan semakin banyaknya penggunaan komputer untuk berbagai aktivitas, salah satunya digunakan di bidang pembuatan media interaktif pembelajaran. Interaktif pembelajaran media bisa berupa gambar, teks, suara, dan video.

Media interaktif pembelajaran adalah suatu bentuk komunikasi yang melibatkan dua komponen atau lebih, dimana di dalamnya membutuhkan perantara yang berperan sebagai pengirim dan penerima informasi, guna untuk menjelaskan informasi kepada penerima pesan.

Huruf hijaiyah (IQRO) yang berarti bacalah, sebagai panduan dasar sebelum membaca al-qur'an. Dengan penggunaan media interaktif sebagai cara pembelajaran untuk meningkatkan proses pembelajaran. Maka dengan pembuatan media interaktif ini diharapkan dapat diterima oleh siswa-siswi, guru maupun diterima oleh umum.

Kata kunci : Teknologi Informasi, Media Interaktif, Hijaiyah



ABSTRACT

Technological developments today are very rapid, so widely used in almost all aspects of life. This is marked by the increasing number of computer use for various activities, one of which is used in the field of making interactive learning media. Interactive media learning can be images, text, sound, and video.

Interactive learning media is a form of communication involving two or more components, which in it requires an intermediary that acts as a sender and receiver of information, in order to explain the information to the recipient of the message.

Letters hijaiyah (IQRO) which means read, as a basic guide before reading al qur'an. With the use of interactive media as a way of learning to improve the learning process. So with the making of interactive media is expected to be accepted by students, teachers and accepted by the public.

Keywords: Information Technology, Interactive Media, Hijaiyah

