

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS MENGENAL ALAT TRANSPORTASI BERSAMA APIN
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK KUSUMA I NOLOGATEN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh
Desi Ayu Lofia
11.12.5518

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOMYOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS MENGENAL ALAT TRANSPORTASI BERSAMA APIN
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK KUSUMA I NOLOGATEN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai gelar sarjana
pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

Desi Ayu Lofia

11.12.5518

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS MENGENAL ALAT TRANSPORTASI BERSAMA APIN
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK KUSUMA I NOLOGATEN
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desi Ayu Lofia

11.12.5518

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 29 Januari 2016

Dosen pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom

NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA
INGGRIS MENGENAL ALAT TRANSPORTASI BERSAMA APIN
UNTUK TAMAN KANAK-KANAK KUSUMA I NOLOGATEN
YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Desi Ayu Lofia
11.12.5518

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 22 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Bayu Setiaji, M.Kom
NIK. 190302216



Ike Verawati, M.Kom
NIK. 190302237



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 4 Desember 2017

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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



PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan hasil 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 didalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 2 Desember 2017



Desi Ayu Lofia
11.12.5518

HALAMAN MOTTO

Menjadi Wanita itu harus perkasa jangan lemah karna dialah yang nantinya mendidik anak-anak dan mengurus keluarga.

(ibunda tercinta)

Filosofi padi, “semakin berisi maka padi akan semakin merunduk”, maknanya “semakin kita merasa bisa maka kita harus bisa semakin merasa”

(Tere Liye)

Keberhasilan adalah kemampuan untuk melawati dan mengatasi dari suatu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.

(Winston Churchill)

TALK LESS DO MORE

(Class Mild)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan YME, Terima kasih atas semua karunia yang Engkau berikan kepadaku.
2. Ayah dan Ibu saya yang tercinta, sungguh beruntung memiliki orang tua yang sungguh luar biasa, yang selalu mendoakan saya, selalu ada dan memberikan dukungan saat saya terpuruk, tanpa kalian saya bukanlah apa-apa.
3. Bapak Mei P Purwanto selaku pembimbing, saya ucapkan terimakasih karena telah banyak memberikan masukan hingga terselesaikannya skripsi ini.
4. My little princess Naura, Adek dankeluarga yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
5. Sahabat-sahabat terbaik saya, spesial untuk Lintang setho, Galih Abimanyu, cuyung Dewi, Jeni, Alfi. Thanks for your support, kalian sungguh luar biasa, tidak pergi saat saya terjatuh dan terpuruk, kalian menopang dan merangkul, canda dan tawa dari kalian selalu menghiasai hari-hari. Juga rekan- rekan seperjuanganku teman-teman S1SI03.

Dan semuanya yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu semoga tetap dalam lindungan-Nya dan Hidayah-Nya. Terimakasih ☺

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Tuhan YME yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAHASA INGGRIS MENGENAL ALAT TRANSPORTASI BERSAMA APIN UNTUK TAMAN KANAK-KANAK KUSUMA I NOLOGATEN YOGYAKARTA”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa universitas amikom yogyakarta. Selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program strata-1 dan untuk memperoleh gelar sarjana komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.Si, M.T. selaku dekan fakultas ilmu komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M. Kom. Selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Kedua orang tua.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya.
6. Semua pihak yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih terdapat kekurangan oleh karena itu penulis berharap kepada semua pihak agar menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.

Yogyakarta, 2 Desember 2017

Penyusun

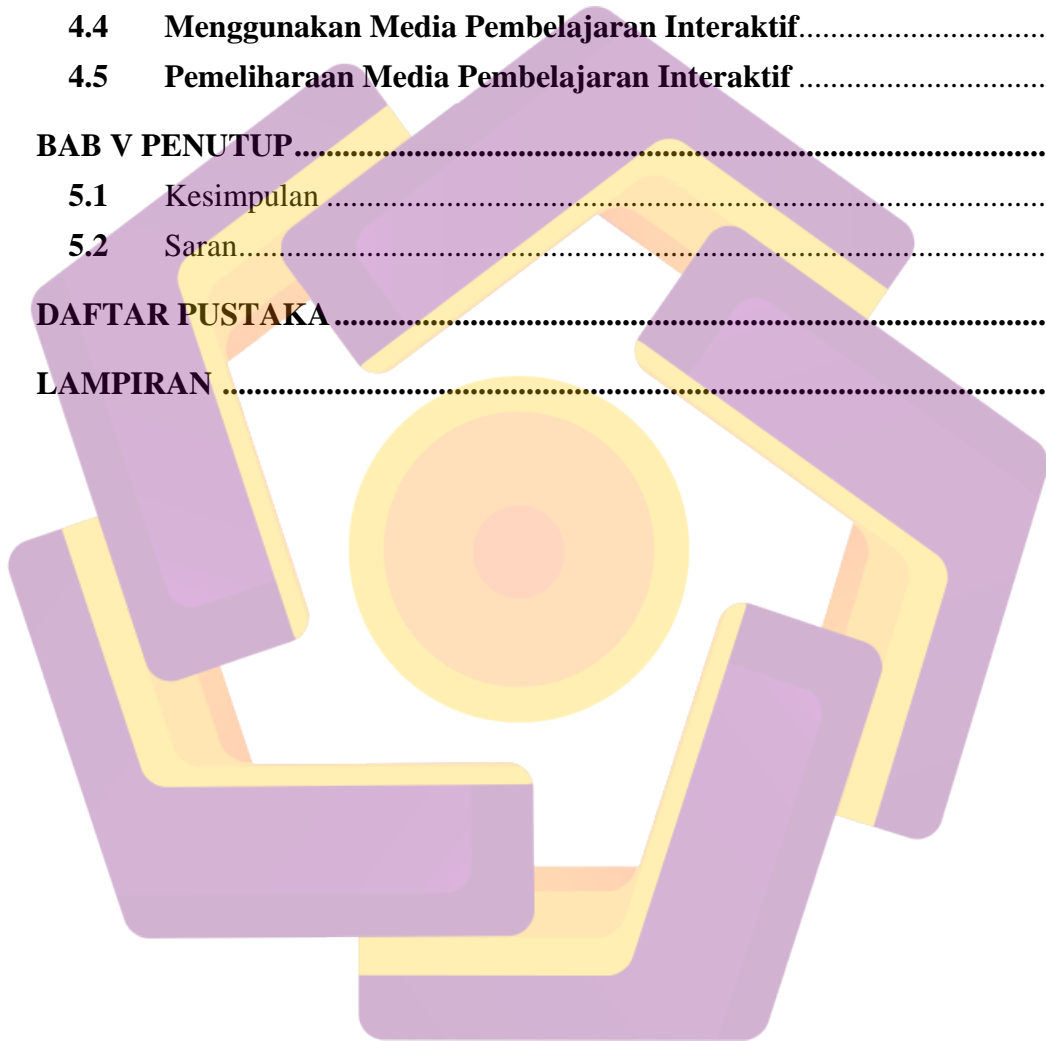
DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
LAMPIRAN.....	xvii
INTISARI	xviii
ABSTRACT.....	xix
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.2 Metode Perancangan	4
1.5.3 Metode UjiCoba	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II	6
2.1 Tinjauan Pustaka	6
2.1.1 Persamaan.....	7
2.1.2 Perbedaan	7
2.2 Multimedia[3]	8
2.2.1 Pengertian Multimedia	8
2.2.2 Sejarah Multimedia	8

2.2.3	Jenis-Jenis Multimedia	10
2.2.3	Elemen-Elemen Multimedia	11
2.2.3.1	Teks	12
2.2.3.2	Image.....	12
2.2.3.3	Animasi	12
2.2.3.4	Audio	13
2.2.3.5	Video.....	13
2.2.4	Struktur Multimedia	14
2.2.4.1	Struktur Linear	14
2.2.4.2	Struktur Hierarki.....	15
2.2.4.3	Struktur Menu.....	16
2.2.4.4	Struktur Jaringan	16
2.2.4.5	Struktur Kombinasi.....	17
2.3.	Media Pembelajaran	19
2.4.	Bahasa Inggris	20
2.5.	Transportasi	21
2.6	Pengembangan Sistem[8]	21
2.6.1	Langkah-Langkah Pengembangan Sistem	21
2.7	Action Script	24
2.7.1	Penjelasan pola penulisan action script pada button	26
2.7.2	Cara penulisan action pada movieclip	27
2.7.3	Penjelasan pola penulisan action script pada movieclip	28
2.8	Tehnik Pemilihan Sampel	29
2.8.1	Sampel Acak Sederhana (<i>Random</i>)	29
2.8.2	Sampel Stratifikasi	29
2.8.3	Sampel Sistematis	29
2.8.4	Sampel Kelompok (<i>Cluster</i>).....	30
2.9	Analisis SWOT[10]	30
BAB III		32
3.1	Tinjauan Umum Obyek Penelitian	32
3.1.1	Profil TK Kusuma I Nologaten Yogyakarta.....	32
3.1.2	Visi dan Misi TK Kusuma I Nologaten	32
3.2	Analisis Sistem	33
3.2.1	Analisis Kebutuhan.....	34

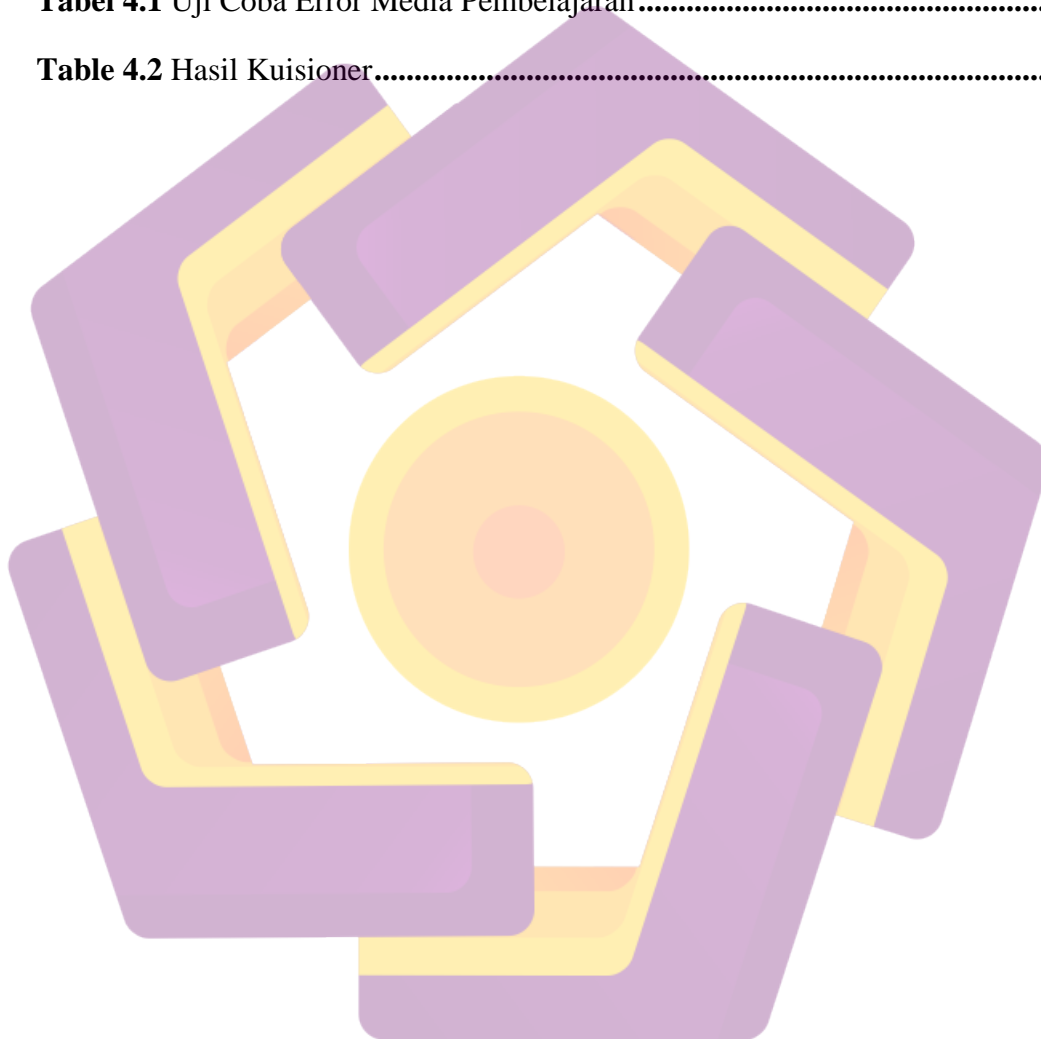
3.2.1.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	34
3.2.1.2	Kebutuhan Non Fungsional	35
3.2.2	Analisis SWOT	37
3.2.2.1	Analisis Kekuatan (<i>Strength</i>)	38
3.2.2.2	Analisis Kelemahan (<i>Weakness</i>).....	39
3.2.2.3	Analisis Peluang (<i>Opportunities</i>)	39
3.2.2.4	Analisis Ancaman (<i>Threats</i>)	39
3.2.3	Analisis Kelayakan Sistem	40
3.2.3.1	Kelayakan Teknis.....	40
3.2.3.2	Kelayakan Operasional	40
3.2.3.3	Kelayakan Hukum	40
3.3	Definisi masalah	41
3.4	Perancangan Sistem	42
3.4.1	Merancang Konsep	42
3.4.2	Merancang Isi	43
3.4.3	Rancangan Flowchart.....	50
3.3.4.1	Flowchart Menu Kuis	50
3.4.4	Material Collecting.....	51
3.4.4.1	Merancang Grafik.....	51
3.4.4.2	Karakter.....	64
3.4.4.3	Gambar Transportasi.....	65
BAB IV	67
4.1	Implementasi	67
4.3.1	Proses Produksi	67
4.1.1.1	Mengolah Grafik Menggunakan Adobe Flash Cs6.....	67
4.1.1.2	Mengolah Audio Menggunakan Cool Edit Pro 2.0	69
4.1.1.3	Import Grafik Kedalam Adobe Flash Cs6.....	70
4.1.1.4	Import Suara Ke Adobe Flash Cs6.....	70
4.1.1.5	Membuat Tombol Media Pembelajaran Interaktif	71
4.1.1.6	Membuat Animasi Media Pembelajaran Interaktif	72
4.1.1.7	Membuat Tampilan Waktu Digital	74
4.1.1.8	Membuat Tampilan Slider Suara	74
4.2	Pembahasan	75
4.2.1	Tampilan Menu Utama	75
4.2.2	Tampilan Menu Bantuan	77

4.2.3	Tampilan Menu Tentang Media Pembelajaran Interaktif	78
4.2.4	Tampilan Menu Kuis	78
4.2.5	Tampilan Menu Keluar	79
4.2.6	Tampilan Sub Menu Mulai	80
4.2.7	Membuat File .Exe	82
4.3	Uji Coba Media Pembelajaran Interaktif.....	83
4.4	Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif.....	87
4.5	Pemeliharaan Media Pembelajaran Interaktif	88
BAB V PENUTUP		89
5.1	Kesimpulan	89
5.2	Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA		91
LAMPIRAN		92



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rancangan Naskah Media Pembelajaran Interaktif	46
Tabel 3.2 Naskah Informasi Alat Transportasi.....	48
Tabel 4.1 Uji Coba Error Media Pembelajaran.....	84
Table 4.2 Hasil Kuisisioner.....	85

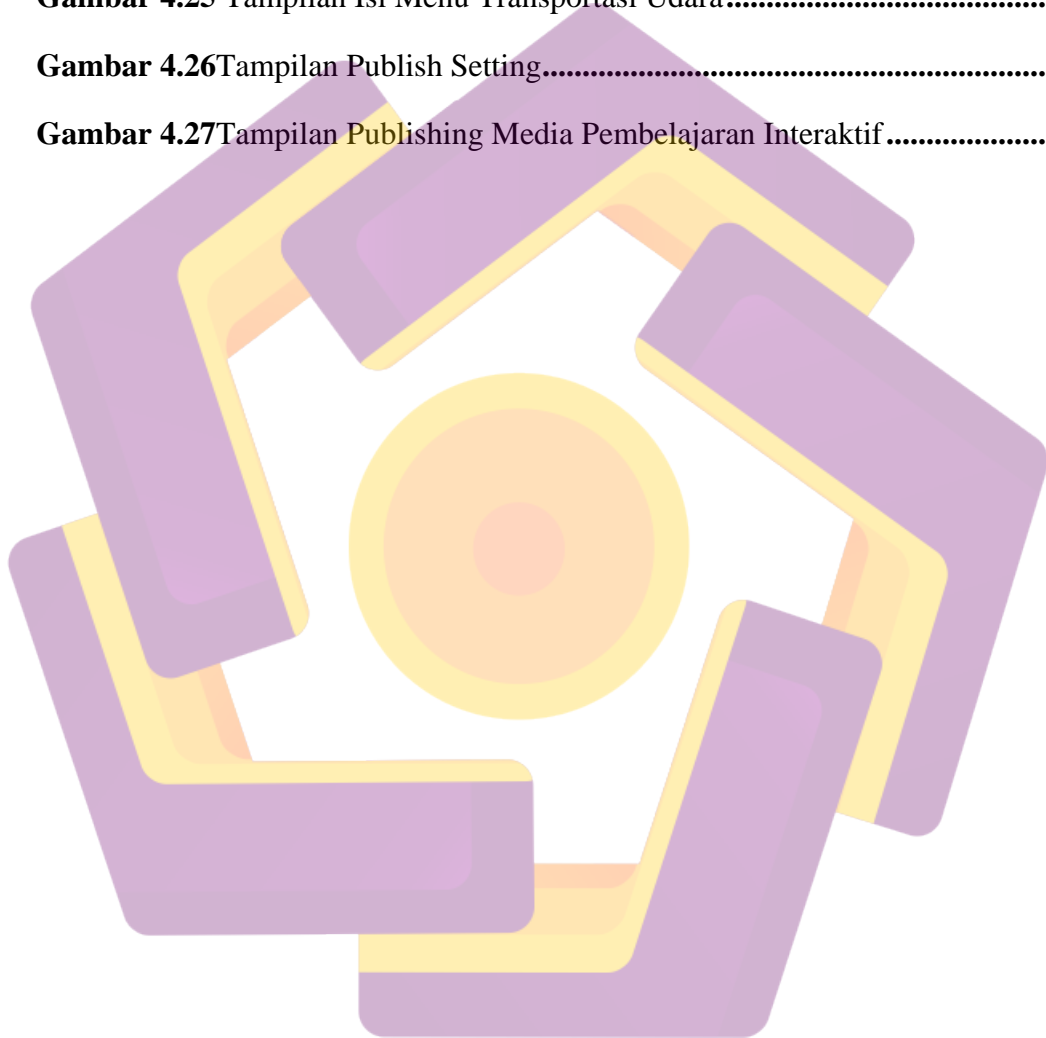


DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Alur Multimedia Interaktif	10
Gambar 2.2 Bagan Alur Multimedia Linier	11
Gambar 2.3 Struktur Linier	15
Gambar 2.4 Struktur Hierarki	15
Gambar 2.5 Struktur Menu.....	16
Gambar 2.6 Struktur Jaringan.....	17
Gambar 2.7 Struktur Kombinasi.....	18
Gambar 2.8 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	22
Gambar 2.9 Actionscript	26
Gambar 3.1 Rancangan Struktur Aplikasi.....	44
Gambar 3.2 Flowchart kuis	51
Gambar 3.3 Rancangan Menu Utama.....	52
Gambar 3.4 Rancangan Menu Mulai.....	53
Gambar 3.5 Rancangan Tentang Aplikasi.....	54
Gambar 3.6 Rancangan Bantuan	55
Gambar 3.7 Rancangan Kuis	56
Gambar 3.8 Rancangan Soal Kuis.....	56
Gambar 3.9 Rancangan Hasil Kuis.....	57
Gambar 3.10 Rancangan Keluar.....	58
Gambar 3.11 Rancangan Transportasi Darat.....	59
Gambar 3.12 Rancangan Transportasi Laut	60
Gambar 3.13 Rancangan Transportasi Udara.....	61
Gambar 3.14 Rancangan Sub Menu/Detail Transportasi Darat	62

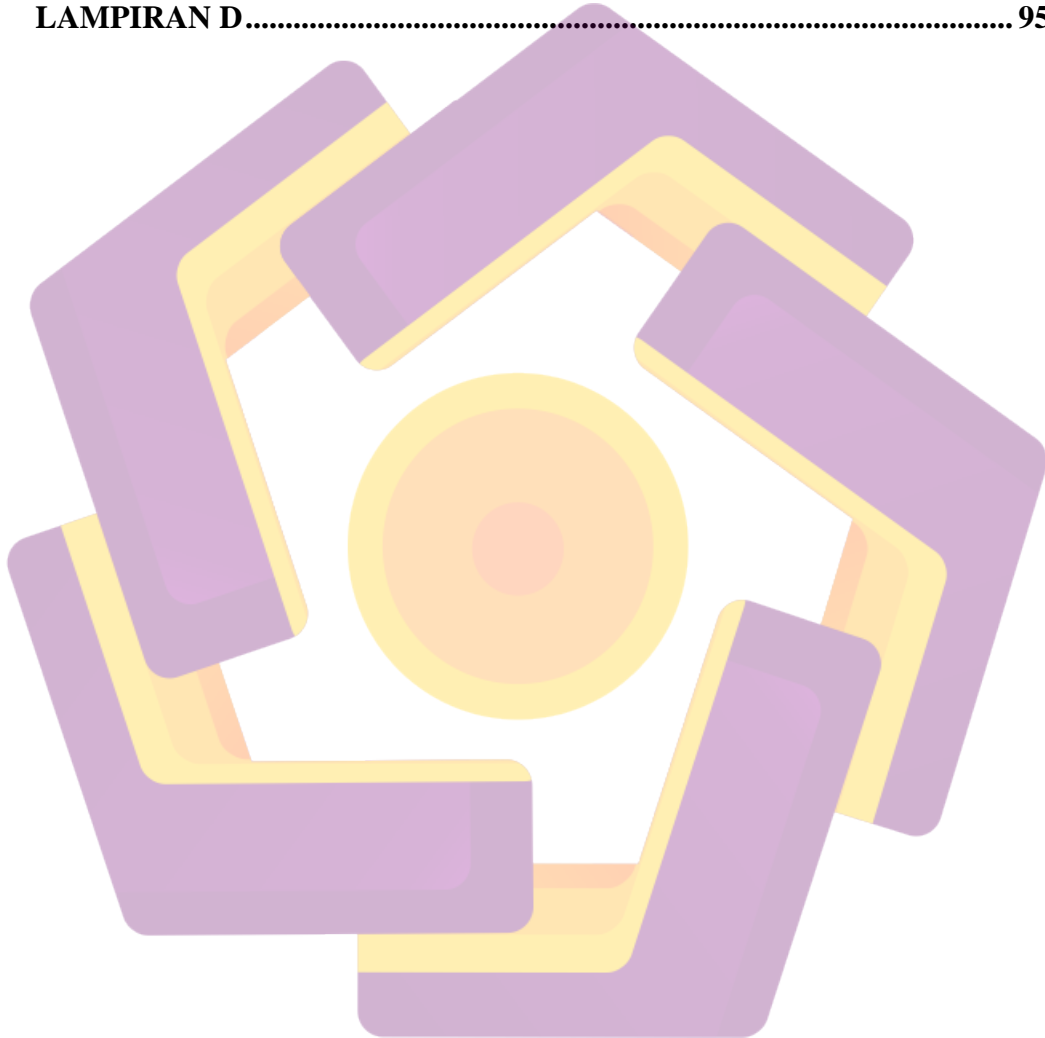
Gambar 3.15 Rancangan Sub Menu/Detail Transportasi Laut.....	63
Gambar 3.16 Rancangan Sub Menu/Detail Transportasi Udara	64
Gambar 3.17 Apin	64
Gambar 3.18 Berbagai macam kostum Apin	65
Gambar 3.19 Alat Transportasi	65
Gambar 4.1 Tampilan Layar Kerja Adobe Flash Cs6	68
Gambar 4.2 Tampilan Olah Grafik Di Adobe Flash Cs6	68
Gambar 4.3 Tampilan Olah Suara Di Cool Edit Pro	69
Gambar 4.4 Import Image Ke Adobe Flash	70
Gambar 4.5 Sound Dalam Library	71
Gambar 4.6 Tampilan Pengaturan Button	71
Gambar 4.7 Pembuatan Animasi Dari Tokoh Apin	73
Gambar 4.8 Pembuatan Animasi Frame By Frame.....	74
Gambar 4.9 Tampilan Waktu Digital	74
Gambar 4.10 Tampilan Slider Suara	75
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama.....	76
Gambar 4.12 Tampilan Script Pada Tombol.....	76
Gambar 4.13 Tampilan Script Jam Digital.....	76
Gambar 4.14 Tampilan Script Hari Dan Tanggal.....	77
Gambar 4.15 Tampilan Script Slider Suara.....	77
Gambar 4.16 Tampilan Menu Bantuan	78
Gambar 4.17 Tampilan Menu Tentang Media Pembelajaran Interaktif.....	78
Gambar 4.18 Tampilan Menu Kuis	79
Gambar 4.19 Tampilan Script Menu Kuis.....	79
Gambar 4.20 Tampilan Menu Keluar.....	80

Gambar 4.21 Tampilan Script Menu Keluar	80
Gambar 4.22 Tampilan Sub Menu Mulai.....	81
Gambar 4.23 Tampilan Isi Menu Transportasi Darat.....	81
Gambar 4.24 Tampilan Isi Menu Transportasi Laut	81
Gambar 4.25 Tampilan Isi Menu Transportasi Udara.....	82
Gambar 4.26 Tampilan Publish Setting.....	83
Gambar 4.27 Tampilan Publishing Media Pembelajaran Interaktif.....	83



LAMPIRAN

LAMPIRAN A	92
LAMPIRAN B	93
LAMPIRAN C	94
LAMPIRAN D.....	95



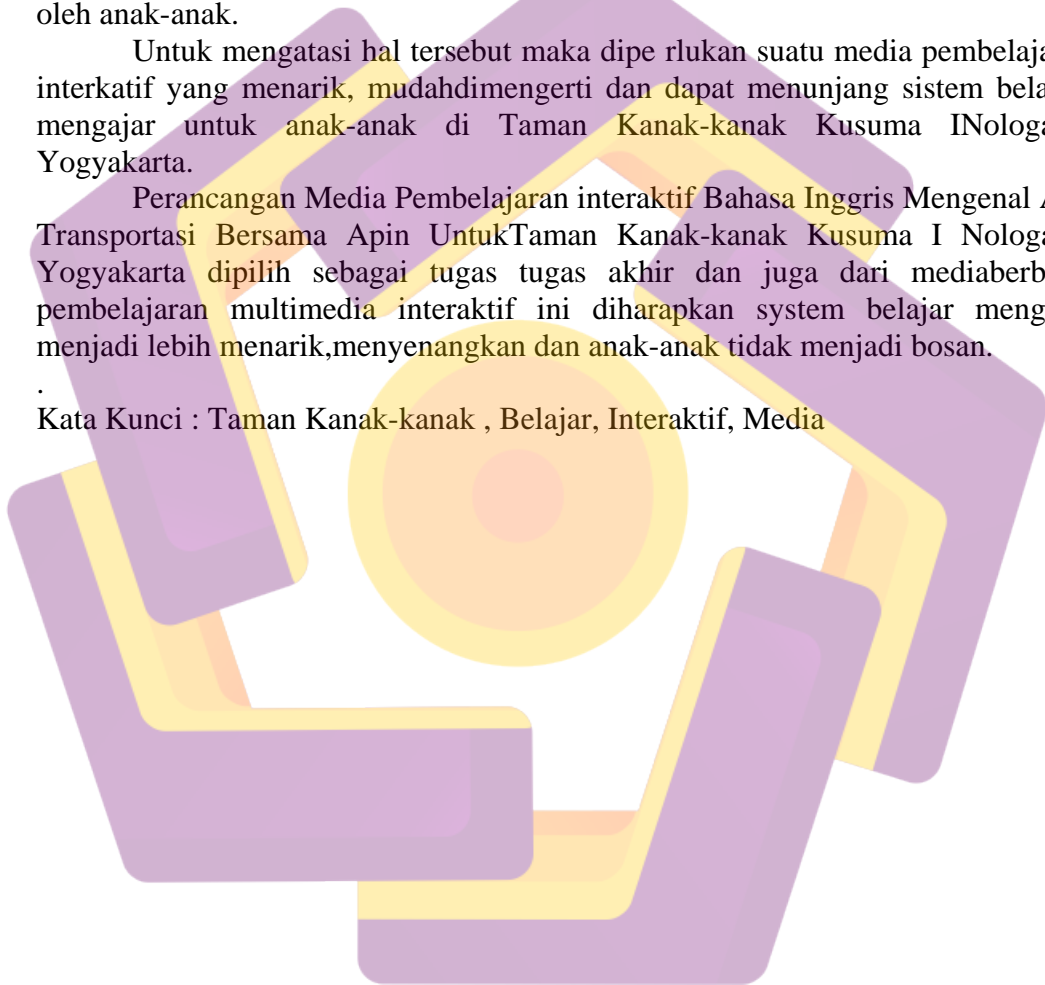
INTISARI

Pelajaran Bahasa Inggris saat ini sudah mulai diperkenalkan sejak dini, dan sudah dijadikan salah satu bagian dari kurikulum di taman kanak-kanak, termasuk di Taman Kanak-kanak Kusuma I Nologaten Yogyakarta. Dalam hal ini pelajaran bahasa Inggris akan mudah dipahami oleh anak-anak apabila penyampaiannya dapat dilakukan secara menarik meliputi teks, audio-visual, animasi dan video yang menunjang. Namun kurangnya media untuk belajar membuat pelajaran ini menjadi sedikit kurang menarik minat dan sulit dipahami oleh anak-anak.

Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran interaktif yang menarik, mudah dimengerti dan dapat menunjang sistem belajar-mengajar untuk anak-anak di Taman Kanak-kanak Kusuma I Nologaten Yogyakarta.

Perancangan Media Pembelajaran interaktif Bahasa Inggris Mengenal Alat Transportasi Bersama Apin Untuk Taman Kanak-kanak Kusuma I Nologaten Yogyakarta dipilih sebagai tugas akhir dan juga dari media berbasis pembelajaran multimedia interaktif ini diharapkan sistem belajar mengajar menjadi lebih menarik, menyenangkan dan anak-anak tidak menjadi bosan.

Kata Kunci : Taman Kanak-kanak , Belajar, Interaktif, Media



ABSTRACT

English language lessons are now beginning to be introduced early on, and has been used as one part of the curriculum in kindergarten, including in kindergarten Kusuma I Nologaten Yogyakarta. In this case English lessons will be easily understood by children when delivery can be made attractive include text, audio-visuals, animations and video support.

However, the lack of media to learn to make these lessons become slightly less attractive and difficult to be understood by children. To overcome this, we need a media interactive learning attractive, easy to understand and can support teaching and learning system for children in kindergarten Kusuma I Nologaten Yogyakarta.

Designing Media Interactive learning English Know Transport Joint Apin For kindergarten Kusuma I Nologaten Yogyakarta was chosen as the tasks of the end and also from media-based learning interactive multimedia is expected the system of teaching and learning more interesting, fun and the children do not become bored.

Keywords: Kindergarten, Learning, Interactive, Media

