

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA  
TK ABA SAPEN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Diah Saraswati**

**13.12.7567**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA  
TK ABA SAPEN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

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



disusun oleh

**Diah Saraswati**

**13.12.7567**

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

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA  
TK. ABA SAPEN YOGYAKARTA.**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Diah Saraswati**

**13.12.7567**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 19 Desember 2016

**Dosen Pembimbing,**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

# PENGESAHAN

## SKRIPSI

### PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA TK. ABA SAPEN YOGYAKARTA.

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Diah Saraswati**

**13.12.7567**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 17 Oktober 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

**Tonny Hidayat, M.Kom**

**NIK. 190302182**

**Mei P. Kurniawan, M.Kom.**

**NIK. 190302187**

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 01 November 2017

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Krisnawati, S.Si, M.T.**

**NIK. 190302038**



## 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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 01 November 2017



Diah Saraswati  
NIM. 13.12.7567

## MOTTO

Jangan ragu, Kita tak punya waktu  
Masa depanmu bergantung pada imajinasimu  
Jangan sampai ketakutan menghentikanmu.  
Dan kekuatan yang kan membangkitkanmu ada di dalam dirimu.

(EXO - Power)

Kekuatan ibuku bagai bola yang menghantamku  
Dengan kerasnya  
Aku bertekad untuk berhasil  
Dengan janji itu,  
Aku akan menjadi bunga dan menjadi jalan berbunga mu.

( J-Hope – Mama )

Gagal 3 kali, tapi kamu menangis 6 kali  
Jika kau berusaha lebih dari 5 kali, kamu bisa melihat akhir dari perjalanan ini  
Jika kau terlalu terburu-buru, kamu akan melewatkan hal-hal yang penting.

( EXO – 3.6.5 )

## PERSEMBAHAN

1. Sembah sujud serta puji dan syukurku pada-Mu Allah SWT. Tuhan semesta alam yang menciptakanku dengan bekal yang begitu teramat sempurna. Atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan akhirnya tugas akhir ini dapat terselesaikan.
2. Teristimewa Ayahanda dan Ibunda tercinta, tersayang, terkasih, dan yang terhormat. Kupersembahkan sebuah tulisan dari didikan kalian yang ku aplikasikan dengan ketikan hingga menjadi barisan tulisan dengan beribu kesatuan, hanya ucapan TERIMA KASIH yang setulusnya.
3. Adikku tersayang dan tercinta, Indra Dwi Cahyo dan Ghina Salsabilla, Terima kasih atas dukungan dan bantuan kalian. Tugas akhir ini kakak persembahkan untuk jadi motivasi dan pengingat semangatmu. Luluslah lebih cepat dan lebih baik dari kakakmu ini.
4. Terimakasih saya haturkan kepada pembimbing skripsi saya, Bapak Mei P Kurniawan, M. Kom atas jadwal bimbingannya yang mungkin menyita waktu Bapak. Terimakasih telah memperjuangkan, mempermudah, dan memahami seluk beluk kecemasan saya. Kata maaf juga saya iringi sepanjang perjalanan bimbingan, maupun selama berstatus sebagai mahasiswa. Berkat Bapak skripsi ini selesai, mengantarkan kelulusan disertai kebahagiaan dari sambutan pihak keluarga.
5. Tak lupa rasa terimakasih saya kepada Ibu Sriani Purwati, S.Pd selaku Kepala Sekolah Tk. ABA Sapen Yogyakarta, terimakasih untuk semua bantuannya selama ini.

6. Universitas Amikom Yogyakarta, terimakasih untuk semua dosen, karyawan dan staff Amikom karena semua ilmu yang kudapat sampai saat ini adalah berkat kalian semua.
7. Saudara dan keluarga besar yang ku miliki. Terimakasih sebesar-besarnya atas do'a dan dukungannya. Terutama mbakku Aisyah, kamu adalah semangatku, Terimakasih tekanan positif yang selalu diberikan agar aku cepat lulus.
8. Sahabat - sahabat terbaikku Roosita, Denissa, Indri, Oke (MMD club), Ribbawati, Dina, Dinana, Dwi (WD alumni), Jon, Hadi, Elian, Arif kalian penyemangatku, dikala lelah dalam menghadapi ujian ini. Kalian sahabat terbaikku, terimakasih atas bantuan kalian selama ini.
9. Tak lupa teman seperjuangan, sependaftaran (Sistem Informasi 06) perkuliahan tidak akan ada rasa jika tanpa kalian , pasti tidak ada yang akan dikenang, tidak ada yang diceritakan pada masa depan. Ku ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Mohon maaf jika ada salah kata. Sukses buat kalian semua.

Akhir kata, semoga skripsi ini membawa kebermanfaatn. Jika hidup bisa kuceritakan di atas kertas, entah berapa banyak yang dibutuhkan hanya untuk kuucapkan terima kasih.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan atas nikmat Tuhan Yang Maha Esa. Yang telah memberikan anugerah dan karunia-Nya. Sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA TK ABA SAPEN YOGYAKARTA”.

Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Kelancaran penulisan skripsi ini selain atas kehendak Tuhan, juga berkat dukungan pembimbing, orang tua dan kawan-kawan. Untuk itulah saya ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

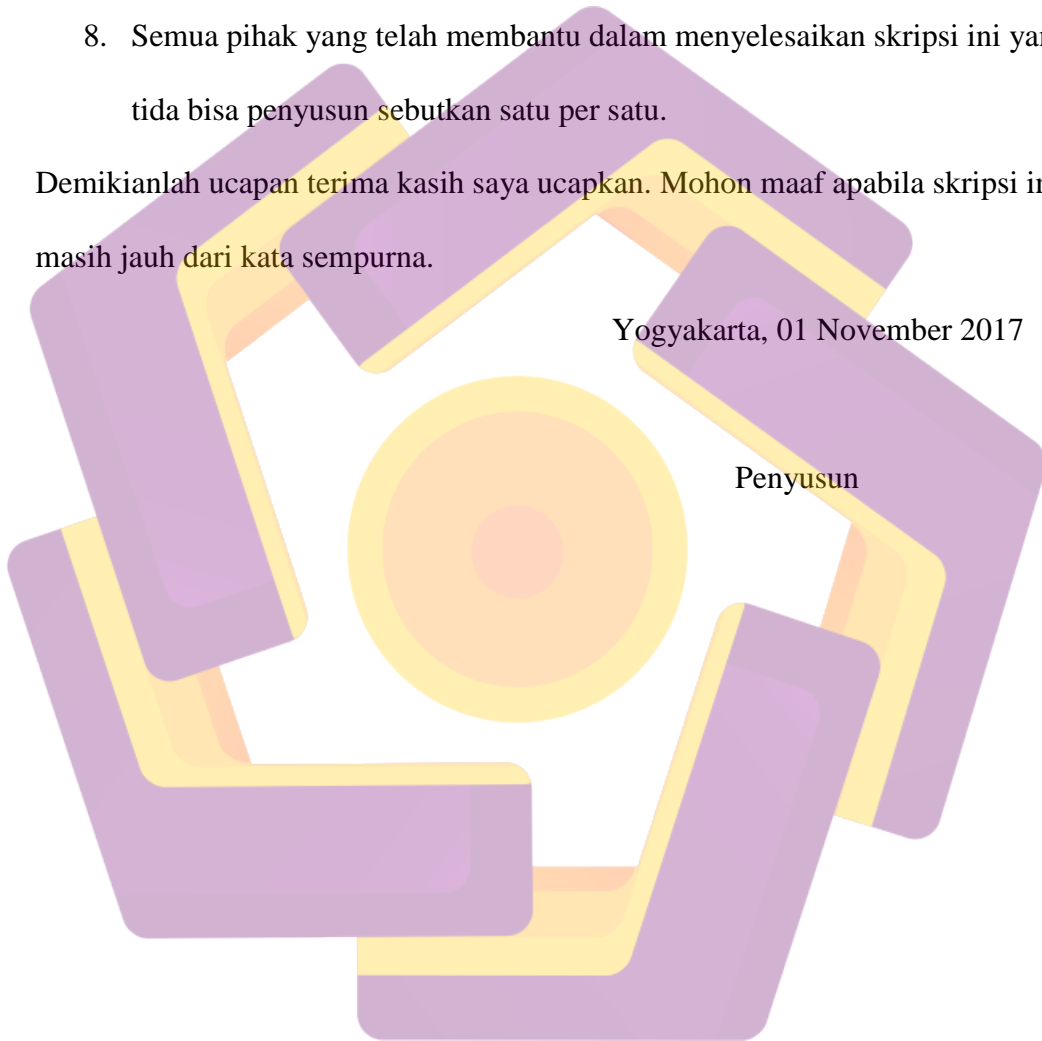
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Krisnawati, S.SI, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P. Kurniawan, M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang selama masa study telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
5. Ibu Sriani Purwati, S.Pd selaku Kepala Sekolah Tk. ABA Sapen Yogyakarta, terimakasih untuk semua bantuannya selama ini.

6. Orangtua dan adik adik saya yang tiada hentinya memberi dukungan baik doa maupun materi.
7. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tida bisa penyusun sebutkan satu per satu.

Demikianlah ucapan terima kasih saya ucapkan. Mohon maaf apabila skripsi ini masih jauh dari kata sempurna.

Yogyakarta, 01 November 2017

Penyusun



## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	II
PENGESAHAN .....	III
PERNYATAAN.....	IV
MOTTO .....	V
PERSEMBAHAN .....	VI
KATA PENGANTAR .....	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XIII
DAFTAR GAMBAR .....	XIV
INTISARI.....	XVI
<i>ABSTRACT</i> .....	XVII
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 LATAR BELAKANG MASALAH.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH .....	2
1.3 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN .....	3
1.4 BATASAN MASALAH .....	3
1.5 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.6 METODE PENELITIAN .....	4
1.6.1 Pengumpulan Data .....	4
1.6.2 Metode Perancangan .....	5
1.6.3 Metode Pengembangan .....	5
1.6.4 Metode Testing.....	5
1.7 SISTEMATIKA PENELITIAN.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	7
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	7

2.2	DASAR TEORI.....	8
2.2.1	Proses Belajar Mengajar dan Media Pembelajaran.....	8
2.2.2	Media Pembelajaran.....	10
2.2.3	Analisis Media .....	11
2.2.4	Pengertian Multimedia.....	12
2.3	METODE ANALISIS .....	16
2.3.1	Analisis SWOT .....	16
2.4	LANGKAH-LANGKAH PENGEMBANGAN SISTEM APLIKASI MULTIMEDIA..	18
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....</b>		<b>20</b>
3.1	TINJAUAN UMUM.....	20
3.1.1	Deskripsi Sekolah TK. ABA Sapen.....	20
3.2	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM .....	22
3.2.1	Kebutuhan Fungsional .....	22
3.2.2	Kebutuhan Non-Fungsional .....	22
3.3	ANALISIS KELAYAKAN .....	23
3.3.1	Analisis Kelayakan Teknik/ Teknologi.....	23
3.3.2	Analisis Kelayakan Operasional .....	23
3.3.3	Analisis Hukum.....	23
3.4	PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA.....	24
3.4.1	Merancang Konsep.....	24
3.4.2	Merancang Isi.....	24
3.4.3	Merancang Naskah.....	26
3.4.4	Merancang Grafik .....	28
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>35</b>
4.1	IMPLEMENTASI SISTEM .....	35
4.1.1	Proses Produksi .....	36
4.2	PEMBAHASAN .....	49
4.2.1	Tampilan Intro.....	49
4.2.2	Tampilan Menu Utama .....	51
4.2.3	Tampilan Materi 1 .....	53

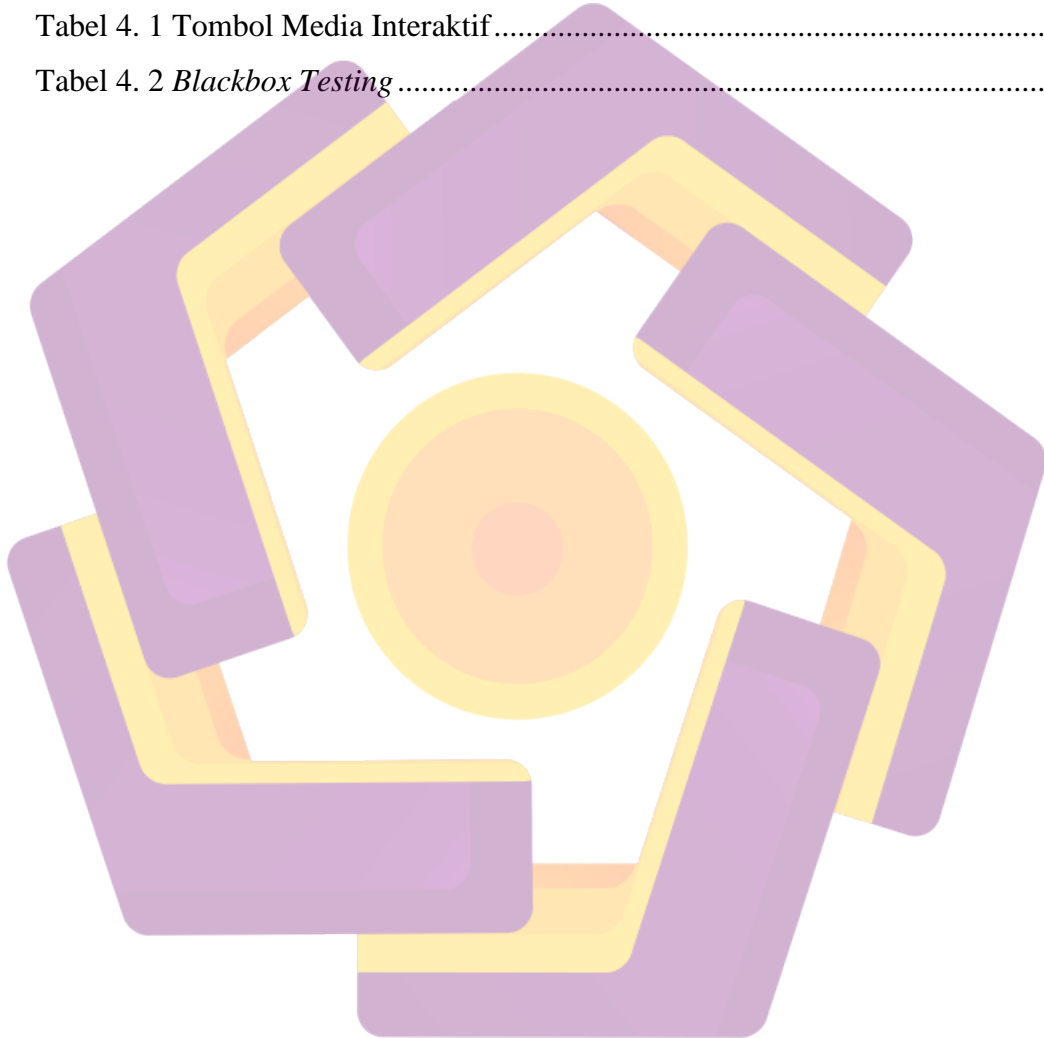


4.2.4	Tampilan Belajar Wudhu.....	54
4.2.5	Tampilan Belajar Sholat.....	54
4.2.6	Tampilan Membaca Doa.....	55
4.2.7	Tampilan Materi 2.....	55
4.2.8	Tampilan Rukun Islam.....	56
4.2.9	Tampilan Rukun Iman.....	57
4.2.10	Tampilan Profile.....	57
4.2.11	Tampilan menu Exit.....	57
4.3	PENGUJIAN APLIKASI.....	59
4.3.1	Uji coba media interaktif.....	59
4.4	MENGGUNAKAN SISTEM.....	63
4.5	PEMELIHARAAN SISTEM.....	63
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>65</b>
5.1	KESIMPULAN.....	65
5.2	SARAN.....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>		<b>68</b>



## DAFTAR TABEL

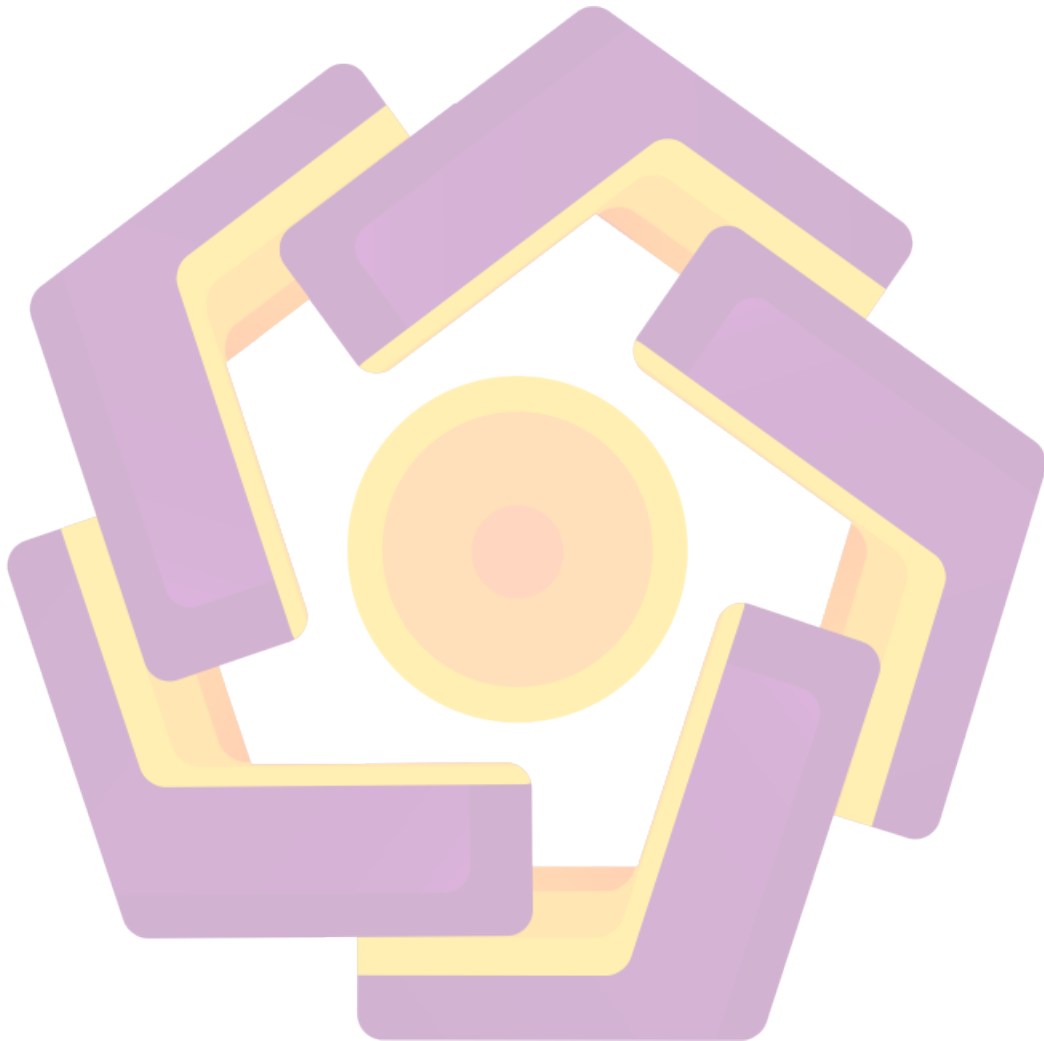
Tabel 2.1 Analisis SWOT .....	17
Tabel 3.1 Deskripsi Taman Kanak-Kanak .....	21
Tabel 3.2 Rancangan Naskah.....	27
Tabel 4.1 Tombol Media Interaktif.....	41
Tabel 4.2 <i>Blackbox Testing</i> .....	60



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Pengertian Multimedia .....	15
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
Gambar 3. 1 Struktur Isi Perancangan Sistem .....	25
Gambar 3. 2 <i>Splash Screen</i> .....	28
Gambar 3.3 Menu Utama .....	29
Gambar 3. 4 Materi 1 .....	29
Gambar 3. 5 Belajar Wudhu.....	30
Gambar 3. 6 Belajar Sholat .....	30
Gambar 3. 7 Belajar Doa.....	31
Gambar 3. 8 Pilihan Doa.....	31
Gambar 3. 9 Materi 2 .....	32
Gambar 3. 10 Rukun Islam .....	32
Gambar 3. 11 Rukun Iman .....	33
Gambar 3. 12 <i>Profile</i> .....	33
Gambar 3. 13 <i>Exit</i> .....	34
Gambar 4. 1 <i>ActionScript 2.0</i> .....	37
Gambar 4. 2 <i>Stage</i> .....	38
Gambar 4. 3 Hasil Perekaman Suara.....	38
Gambar 4. 4 <i>Effect</i> Suara .....	39
Gambar 4. 5 Pembuatan Animasi.....	40
Gambar 4. 6 <i>Splash Screen</i> .....	50
Gambar 4. 7 <i>Menu</i> Utama .....	52
Gambar 4. 8 Materi 1 .....	53
Gambar 4. 9 Belajar Wudhu.....	54
Gambar 4. 10 Belajar Sholat .....	54
Gambar 4. 11 Membaca Doa .....	55
Gambar 4. 12 Tampilan Materi 2.....	55
Gambar 4. 13 Rukun Islam .....	56

Gambar 4. 14 Rukun Iman ..... 57  
Gambar 4. 15 Tampilan *Profile* ..... 57  
Gambar 4. 16 Tampilan menu *exit* ..... 58



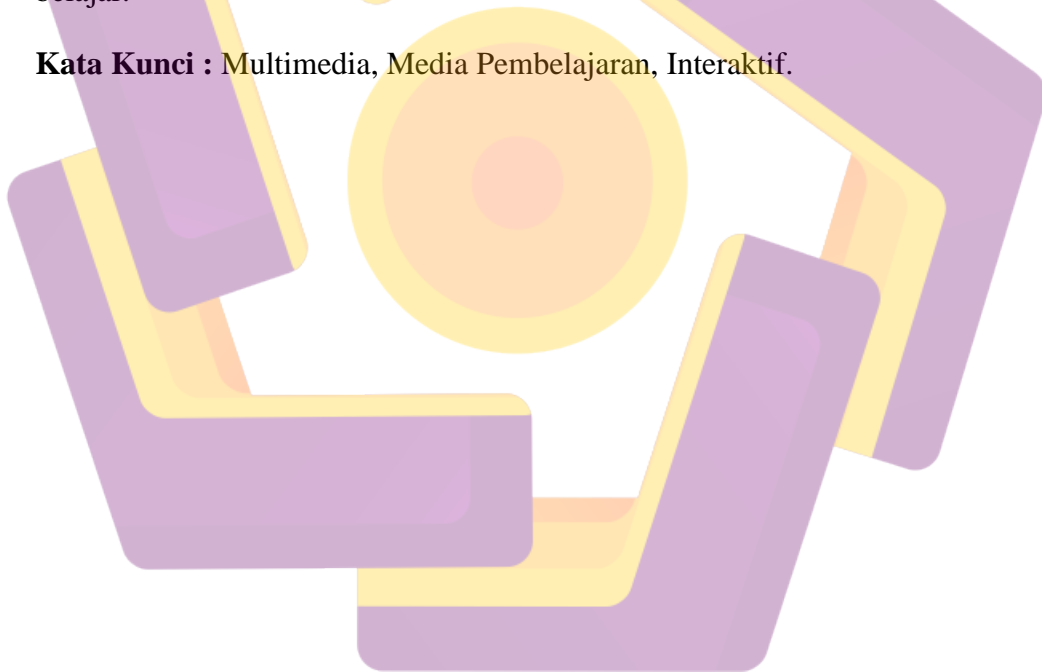
## INTISARI

Media interaktif pembelajaran adalah media mengajar dan belajar menggunakan teknologi komputer, di mana ada lima elemen multimedia, yaitu gambar, teks, Suara, animasi, dan video.

TK ABA SAPEN Yogyakarta masih menggunakan media gambar (foto / poster). Mengingat bahwa siswa taman kanak kanak yang masih sangat muda. Ketika belajar ada siswa yang tidak fokus dengan pelajaran karena metode yang diajarkan oleh guru. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba memberikan inovasi baru untuk media pembelajaran pada TK ABA SAPEN yaitu dengan mengembangkan penerapan belajar berbasis Multimedia Interaktif.

Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia diharapkan akan lebih mudah untuk guru mengajar dan siswa dapat lebih cepat memahami materi yang diajarkan serta dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.

**Kata Kunci :** Multimedia, Media Pembelajaran, Interaktif.



## **ABSTRACT**

*Interactive Media Lesson is the program of computer lesson and how to use computer. In this program, there are 5 sections of multimedia, this is picture, text, voice, animation, and video.*

*ABA SAPEN Yogyakarta Kindergarten still uses picture media (photo/poster). Remember that the students of kindergarten are still very young, sometimes when the teacher explains the lesson, some students do not focus because the method is not interesting. As a result, the researcher wants to try to give a new innovation to media lessons in ABA SAPEN Yogyakarta Kindergarten by developing applications as a base multimedia interactive.*

*With Interactive Media Lesson as a base multimedia, expect that the teacher will be easier to teach and the students will more understand the lesson. And also this program will increase the interest of the students to study. Interactive Media Lesson gives the comprehension lesson with interesting future and the student will more fight to study.*

**Keywords :** *Multimedia, Media Learning, Interactive.*

