

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SATUAN
PAUD SEJENIS TERATAI 22 CONDONG CATUR
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Elian Dotala

13.12.7502

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

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SATUAN
PAUD SEJENIS TERATAI 22 CONDONG CATUR
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh
Elian Dotala
13.12.7502

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

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SATUAN
PAUD SEJENIS TERATAI 22 CONDONG CATUR
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Elian Dotala

13.12.7502

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 7 Februari 2017

Dosen Pembimbing,


Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA SATUAN
PAUD SEJENIS TERATAI 22 CONDONG CATUR
YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Elian Dotala

13.12.7502

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 November 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom.
NIK. 190302187

Hanif Al Fatta, S.Kom, M.Kom.
NIK. 190302096

Akhmad Dahlan, M.Kom.
NIK. 190302174

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 29 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, 29 November 2017



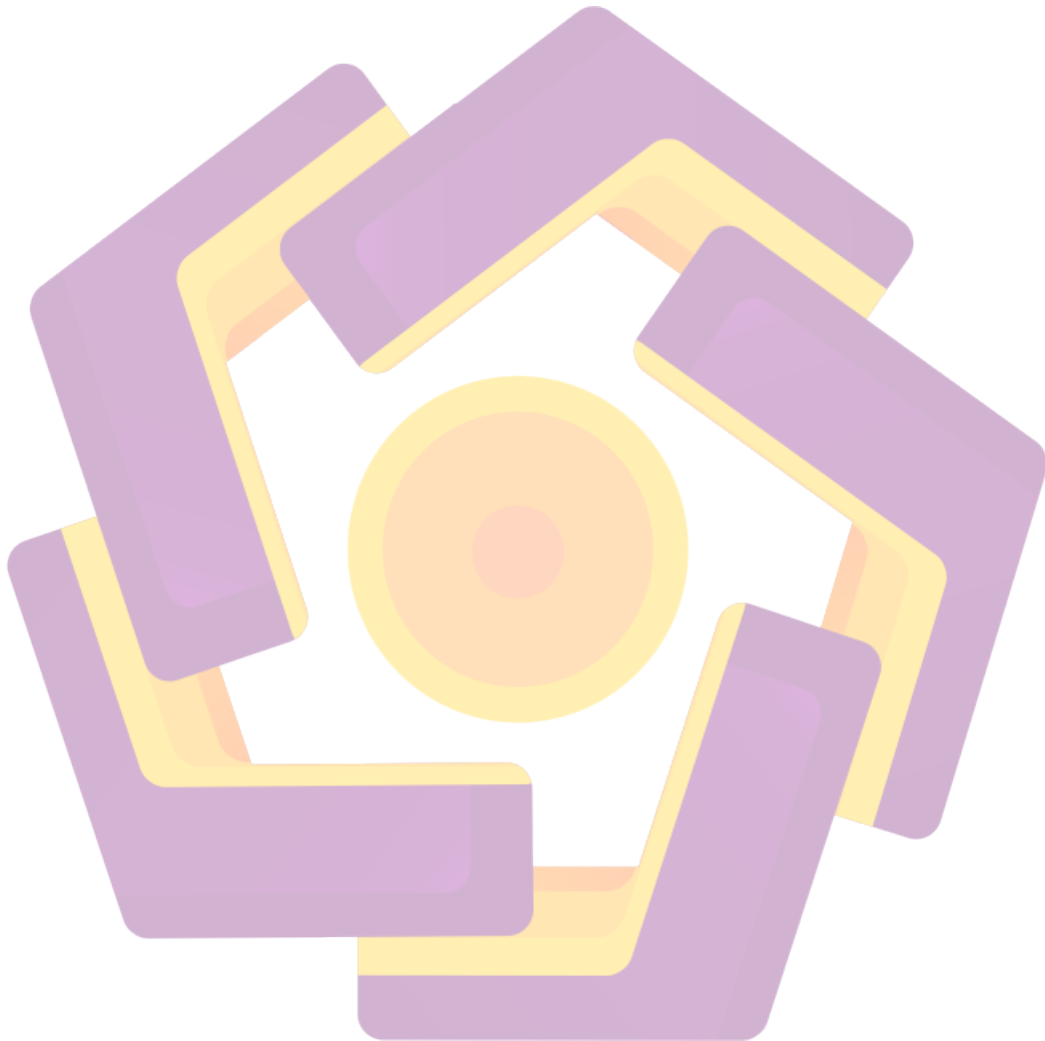

Erian Dotala

NIM. 13.12.7502

MOTTO

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik.”

(Evelyn Underhill)



PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Tuhan Yang Maha Esa, skripsi merupakan bentuk syukur atas ilmu yang dikaruniakan kepada saya.
2. Kedua orang tua ayah dan ibu yang telah mendidik, mengajarkan saya agar dapat menjadi pribadi yang baik dan bermanfaat serta selalu memberi doa dan dukungan terhadap saya.
3. Kakak dan adik saya yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Teman-teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Satuan Paud Sejenis Teratai 22 yang telah menjadi obyek penelitian.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya haturkan atas nikmat Tuhan Yang Maha Esa (YME). Di mana Tuhan YME telah memberikan anugerah dan karunia-Nya. Sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Media Pembelajaran Pada Satuan Paud Sejenis Teratai 22 Condong Catur Yogyakarta”.

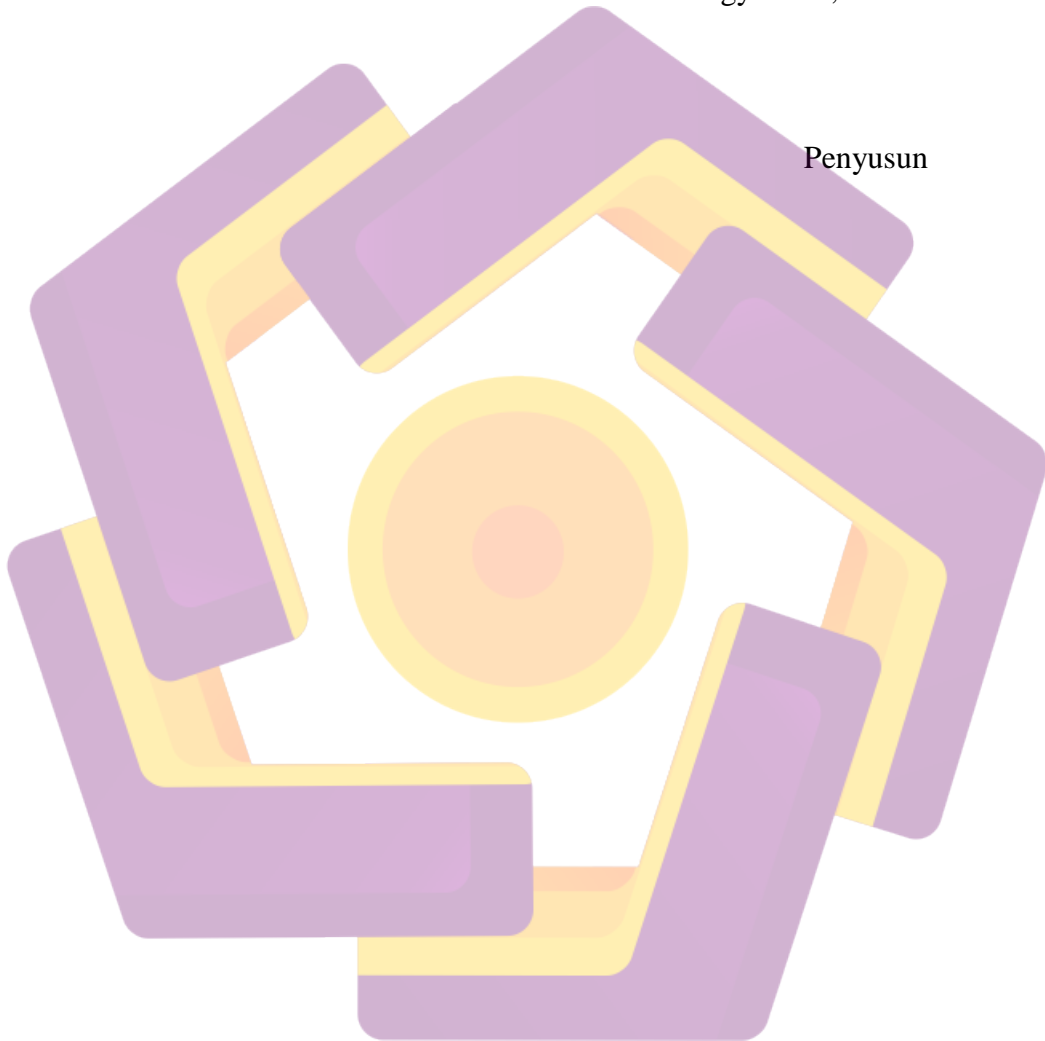
Tidak lupa saya mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini. Kelancaran penulisan skripsi ini selain atas kehendak Tuhan, juga berkat dukungan pembimbing, orang tua dan kawan-kawan. Untuk itulah saya ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Mei Parwanto Kurniawan, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak bantuan, masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Krisnawati, S.SI, M.T, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
4. Bapak ibu dosen Universitas AMIKOM Yogyakarta yang selama masa studi telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.
5. Keluarga dan teman-teman yang telah memberikan motivasi dan dukungan dalam penulisan skripsi ini.
6. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak bisa penyusun sebutkan satu per satu.

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

Yogyakarta, 29 November 2017

Penyusun



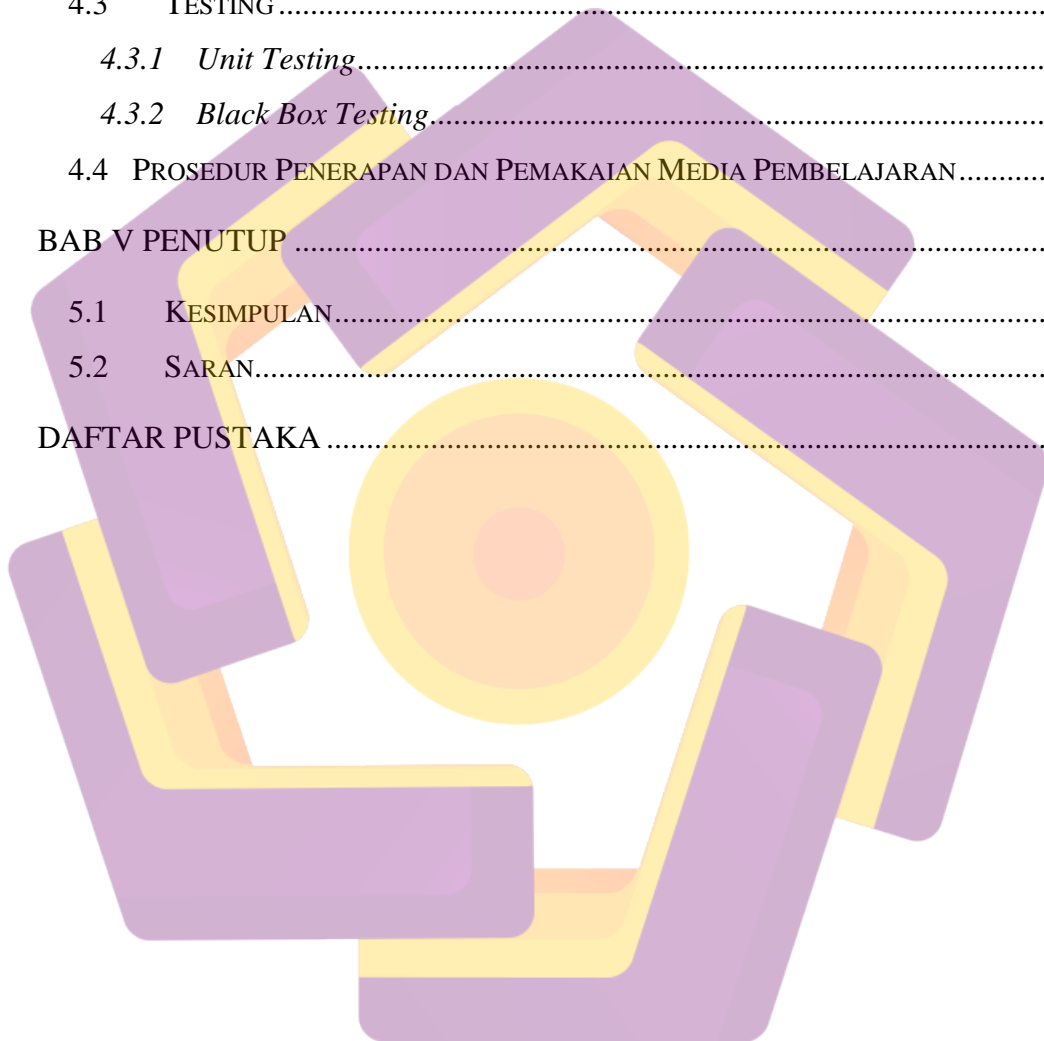
DAFTAR ISI

PERSETUJUAN	II
PENGESAHAN	III
PERNYATAAN	IV
MOTTO	V
PERSEMBAHAN	VI
KATA PENGANTAR	VII
DAFTAR ISI	IX
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 MAKSUD DAN TUJUAN PENELITIAN	3
1.5 METODE PENELITIAN	4
1.5.1 <i>Pengumpulan data</i>	4
1.5.2 <i>Metode Analisis</i>	5
1.5.2 <i>Metode perancangan</i>	5
1.5.4 <i>Metode Implementasi</i>	5
1.5.5 <i>Pengujian</i>	5
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 TINJAUAN PUSTAKA	8

2.2	DASAR TEORI.....	9
2.2.1	<i>Pengertian Media Pembelajaran</i>	9
2.2.2	<i>Fungsi dan Tujuan Media Pembelajaran</i>	11
2.2.2.1	Tujuan media belajar.....	12
2.2.2.2	Fungsi media belajar	12
2.2.3	<i>Syarat Pembuatan Media Belajar</i>	13
2.2.4	<i>Pengertian Multimedia</i>	15
2.2.5	<i>Objek-objek Multimedia</i>	15
2.2.5.1	Teks.....	15
2.2.5.2	Grafis.....	16
2.2.5.3	Bunyi.....	17
2.2.5.4	Video.....	18
2.2.5.5	Animasi	18
2.2.5.6	Software dan Data.....	19
2.2.6	<i>Pengertian Huruf, Angka dan Warna</i>	19
2.3	METODE ANALISIS	21
2.3.1	<i>Analisis Kebutuhan Sistem</i>	21
2.4	LANGKAH -LANGKAH PENGEMBANGAN APLIKASI MULTIMEDIA	22
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		26
3.1	TINJAUAN UMUM.....	26
3.1.1	<i>Profil Sekolah</i>	26
3.1.2	<i>Visi, Misi dan Tujuan Sekolah</i>	27
3.2	MENGIDENTIFIKASI MASALAH.....	27
3.3	STUDI KELAYAKAN.....	28
3.3.1	<i>Kelayakan Teknologi</i>	28
3.3.2	<i>Kelayakan Hukum</i>	28
3.3.3	<i>Kelayakan Operasional</i>	29
3.4	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	29
3.4.1	<i>Kebutuhan Fungsional</i>	29
3.4.2	<i>Kebutuhan Non Fungsional</i>	30

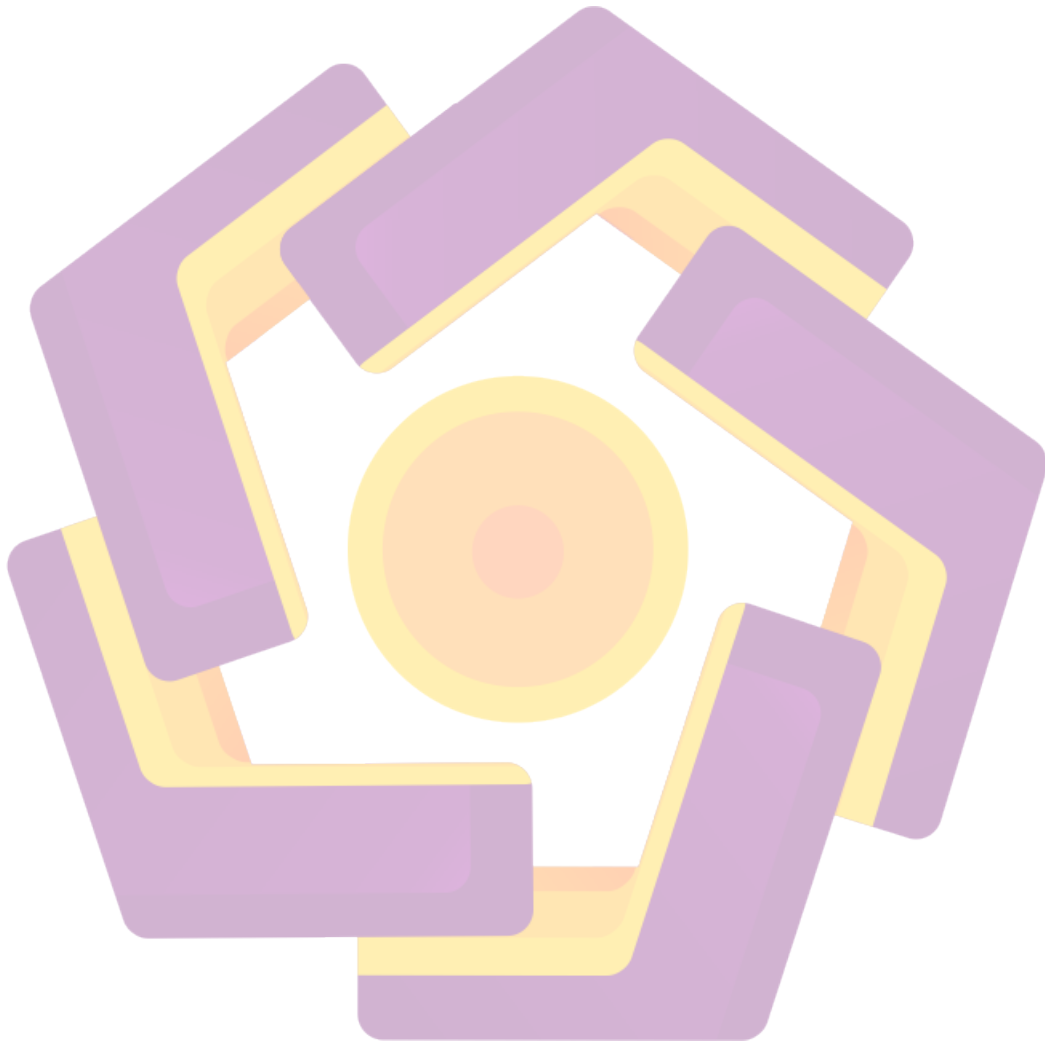
3.4.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	30
3.4.2.2	Perangkat Lunak (<i>software</i>).....	30
3.5	PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA.....	31
3.5.1	<i>Merancang Konsep</i>	31
3.5.2	<i>Merancang Isi</i>	31
3.5.3	<i>Merancang Naskah</i>	34
3.5.4	<i>Merancang Grafik</i>	35
3.5.4.1	Tampilan Halaman Intro.....	35
3.5.4.2	Tampilan Menu Utama.....	36
3.5.4.3	Tampilan Materi.....	37
3.5.4.4	Tampilan Materi Huruf.....	37
3.5.4.5	Tampilan Materi Angka.....	38
3.5.4.6	Tampilan Materi Warna.....	38
3.5.4.7	Tampilan Kuis.....	39
3.5.4.8	Tampilan Menu Bantuan.....	39
3.5.4.9	Tampilan Menu Keluar.....	40
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1	PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN.....	41
4.1.1	<i>Memproduksi Sistem Media Pembelajaran</i>	41
4.1.1.1	Manajemen File.....	42
4.1.1.2	Pembuatan Background.....	42
4.1.1.3	Gambar gerak.....	44
4.1.1.4	Pembuatan Button.....	45
4.1.1.5	Pembuatan Suara.....	47
4.2	PEMBAHASAN.....	48
4.2.1	<i>Tampilan Intro</i>	48
4.2.2	<i>Tampilan Menu Utama</i>	49
4.2.3	<i>Tampilan Bantuan</i>	52
4.2.4	<i>Tampilan Materi</i>	52
4.2.5	<i>Tampilan menu materi warna</i>	54

4.2.6	<i>Tampilan Menu Materi Angka</i>	54
4.2.7	<i>Tampilan Menu materi Huruf</i>	55
4.2.8	<i>Tampilan Kuis Angka, Huruf dan Warna</i>	56
4.2.9	<i>Tampilan tentang Profil</i>	61
4.2.10	<i>Tampilan Keluar Aplikasi</i>	63
4.3	TESTING	64
4.3.1	<i>Unit Testing</i>	64
4.3.2	<i>Black Box Testing</i>	67
4.4	PROSEDUR PENERAPAN DAN PEMAKAIAN MEDIA PEMBELAJARAN	68
BAB V PENUTUP		69
5.1	KESIMPULAN	69
5.2	SARAN	71
DAFTAR PUSTAKA		72



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perancangan Naskah	34
Tabel 4. 1 Unit Testing.....	64
Tabel 4. 2 Black Box Testing.....	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Contoh proses animasi	19
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Multimedia.....	22
Gambar 3. 1 Rancangan Media Pembelajaran	32
Gambar 3. 2 Halaman Intro.....	36
Gambar 3. 3 Halaman Menu Utama	36
Gambar 3. 4 Halaman Materi.....	37
Gambar 3. 5 Halaman Huruf.....	37
Gambar 3. 6 Halaman Angka.....	38
Gambar 3. 7 Halaman warna.....	38
Gambar 3. 8 Halaman Kuis.....	39
Gambar 3. 9 Halaman Menu Bantuan.....	39
Gambar 3. 10 Halaman Menu Keluar	40
Gambar 4. 1 Alur Proses Pembuatan Media Pembelajaran	41
Gambar 4. 2 Tampilan Manajemen File	42
Gambar 4. 3 Background Intro.....	43
Gambar 4. 4 Background Menu Utama	43
Gambar 4. 5 Background Menu Materi, Bantuan, Profil dan Kuis.....	44
Gambar 4. 6 Gambar GIF	45
Gambar 4. 7 Convert To Symbol	46
Gambar 4. 8 Tombol-tombol Aplikasi.....	46
Gambar 4. 9 Tampilan Pembuatan Suara.....	47
Gambar 4. 10 Tampilan intro	48
Gambar 4. 11 Tampilan menu utama.....	49
Gambar 4. 12 Tampilan Bantuan	52
Gambar 4. 13 Tampilan Materi.....	53
Gambar 4. 14 Tampilan Materi Warna	54
Gambar 4. 15 Tampilan Materi Angka	55
Gambar 4. 16 Tampilan Materi Huruf	55
Gambar 4. 17 Tampilan Materi Huruf	56

Gambar 4. 18 Tampilan Tombol 1 Profil Mahasiswa.....62
Gambar 4. 19 Tampilan Keluar Aplikasi63
Gambar 5. 1 Hasil bukti pengujian70



INTISARI

Satuan Paud Sejenis Teratai 22 merupakan paud yang terletak di daerah Condong Catur. Paud ini hanya dikhususkan untuk anak - anak paud warga sekitar daerah tersebut. Disini saya sebagai peneliti melihat bahwa paud ini masih sebatas media pembelajaran tatap muka, belum menggunakan ke arah kemajuan teknologi. Dari sini peneliti memiliki sebuah ide untuk membuat media pembelajaran, yang lebih optimal dan dapat digunakan dengan sebaik mungkin oleh paud tersebut.

Perancangan media pembelajaran pada Satuan Paud Sejenis Teratai 22 di Condong Catur . Perancangan media pembelajaran ini, merupakan untuk mempermudah guru terutama dalam mengajarkan anak - anak paud untuk mengetahui atau mengenali tentang jenis hewan, huruf, angka dan juga warna.

Sehingga dapat diharapkan dari penelitian ini di ambil manfaat berupa memperkaya informasi ilmu pendidikan yang khususnya pada bidang teknologi pendidikan serta mempunyai nilai strategis bagi praktisi pendidikan baik untuk guru, orang tua, siswa maupun paud itu sendiri.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Satuan Paud Sejenis

ABSTRACT

Satuan Paud Sejenis Teratai 22 is a paud located in Condong Catur. Paud is only dedicated to children paud residents around the area. Here I as a researcher sees that this paud is still limited to face-to-face learning media, not yet use to the progress of technology. From here researchers have an idea to make learning media, which is more optimal and can be used as well as possible by the paud.

The design of instructional media on Satuan Paud Sejenis Teratai 22 in Condong Catur. The design of this learning media, is for facilitate teachers especially in teaching paud children to know or recognize about animal types, letters, numbers and colors.

So that can be expected from this research benefit in the form of enriching information science education especially in field of education technology and have strategic value for education practitioner good for teacher, parent, student and paud itself.

Keywords: *Learning Media, Satuan Paud Sejenis*

