

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK PAUD TUNAS HARAPAN  
NGANJUK JAWA TIMUR**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Chori Talitha Nuraina**

**14.12.8218**

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
PADA PAUD TUNAS HARAPAN  
NGANJUK JAWA TIMUR**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh

**Chori Talitha Nuraina**

**14.12.8218**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2018**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK PAUD TUNAS HARAPAN  
NGANJUK JAWATIMUR**

yang di persiapkan dan disusun oleh

**Chori Talitha Nuraina**

**14.12.8218**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Maret 2018

**Dosen Pembimbing,**



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

**NIK. 190302187**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN  
UNTUK PAUD TUNAS HARAPAN  
NGANJUK JAWATIMUR**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Chori Talitha Nuraina  
14.12.8218**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 20 Maret 2018

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Hartantik, ST,M.Cs  
NIK. 190302232

Mei P. Kurniawan M.Kom  
NIK. 190302187

Bernadhed, M.Kom  
NIK. 190302243



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 24 Maret 2018

**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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 24 Maret 2018

Chori Talitha Nuraina



NIM. 14.12.8218

## MOTTO

مَنْ خَرَجَ فِي طَلَبِ الْعِلْمِ فَهُوَ فِي سَبِيلِ اللَّهِ

“Barang siapa keluar untuk mencari ilmu maka dia berada di jalan Allah “  
(HR.Turmudzi)

“**Man Jadda Wajada**” Barang siapa bersungguh- sungguh pasti berhasil.

“**Man Shabara Zhafira**” Barang siapa bersabar pasti akan beruntung.

“**Man Sara Ala Darbi Washala**” Barang siapa menapaki jalan-Nya pasti akan  
sampai tujuan.

*.Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow. The important thing is  
not to stop questioning.*

*-Albert Einstein-*

*All our dreams can come true if we have the courage to pursue them.*

*-Walt Disney-*

## PERSEMBAHAN

*Thanks to Allah, cuz I always believe, Allah know what's best for me. And know, Allah will always give what's best for my life.*

Terimakasih juga teruntuk kedua orang tua penulis yang selalu memberi doa dan dukungan, sehingga segalanya urusan selalu diperlancar dan dipermudah, dan big brother penulis yang selalu mendoakan dan menyayangi penulis, kepada Geng Haluu Tante Tantri, Mami, Mas Agung dan Mas Denny yang selalu mensupport penulis hingga sekarang dan membuat hari – hari penulis lebih berwarna dengan candaan - candaan yang menyebabkan penulis kopro dan kelojotan bahkan kayak. Kepada Eyang har, Eyang gin, Tante Dian, Tante Yuli, Om Anang, Mas Laude yang selalu mendoakan yang terbaik buat penulis.

Saudariku Dessy Novita Sari yang selalu mendukung dan menjadi sahabat ter-ngangeni, ter-gila, ter-koplak, dan juga sahabat – sahabatku dari SMA Aisi, Dea, Kuny yang juga slalu memberi dukungan kepadaku, sukses selalu ya kalian. Dan juga teman – teman terdekatku di jogja, Aini, Risma, Fira, Widy, Pinan yang selalu buat mood bagus, dengan support, teman main, teman gosip, teman nugas, teman selamanya dan selalu ada buat penulis disini, terimakasih juga antas segala bantuanya gaes, i love you gaess.

Dan tak lupa grup k-guvluk dari tiga trio bagas, chori, risma yang selalu rekeh dan gak jelas, thanks for your support too. Teman – teman SI – 07 juga yang selalu membuat susana kelas menjadi ngangenin. Kepada Ibu guru PAUD Ibu Shofia, Ibu Risa, dan Ibu Siti Alfiah yang melancarkan skripsi penulis. Serta Bapak Mei yang sudah membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan baik. Dan semua orang – orang yang sudah mensupport penulis, terima kasih banyak.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh*

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta hidayahnya kepada penulis, sehingga skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran untuk PAUD Tunas Harapan Nganjuk Jawa Timur”. Skripsi ini diharapkan dapat membantu pembaca dalam media pembelajaran interaktif dengan tema alat transportasi dan nama benda. Selain itu, melalui skripsi ini dapat terpenuhi sebagai syarat kelulusan sarjana komputer bagi penulis

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bimbingan yang diberikan oleh banyak pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah SWT yang selalu memberikan yang terbaik kepada hamba hingga saat ini.
2. Nabi Muhammad SAW yang sudah memberi pencerahan kepada semua umat.
3. Kepada kedua Orang Tua saya yang selalu memberi dukungan dan mendoakan yang terbaik kepada saya.
4. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
5. Bapak Mei P. Kurniawan, S.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan bimbingan untuk skripsi saya.
6. Seluruh Dosen yang telah mengajar saya.
7. Sahabat – sahabat terbaik saya, yang selalu support dan dukung.
8. Teman – teman SI-07 yang selalu menjadi keluarga terbaik di Universitas amikom Yogyakarta
9. Semua pihak yang telah membantu dan mensupport yang tidak bisa penulis sebutkan satu – satu.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian ini masih ada banyak kekurangan, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik agar bisa dijadikan pacuan semangat untuk lebih baik lagi dalam penelitian selanjutnya.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

*Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.*



## DAFTAR ISI

<b>JUDUL</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	viii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>INTISARI</b> .....	xvi
<b>ABSTRAK</b> .....	xvii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	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 Manfaat Penelitian .....	4
a. Bagi Universitas Amikom Yogyakarta .....	4
b. Bagi Sekolah Paud Tunas Harapan.....	4
c. Bagi Pengguna.....	4
d. Bagi Penulis.....	5
1.6 Metode Penelitian .....	5
1.6.1 Metode Pengumpulan Data .....	5
1.6.2 Metode Analisis .....	6
1.6.3 Perancangan Sistem .....	6
1.6.4 Tahap Pengujian Sistem.....	6
1.7 Sistematika Penulisan .....	6

BAB I Pendahuluan .....	7
BAB II Landasan Teori.....	7
BAB III Analisis dan Perancangan .....	7
BAB VI Implementasi dan Pembahasan.....	7
BAB V Penutup .....	7
<b>BAB II LANDASAN TEORI .....</b>	<b>8</b>
2.1 Tinjauan Pustaka .....	8
2.2 Dasar Teori.....	11
2.2.1 Pengertian Multimedia.....	11
2.2.2 Element Multimedia.....	12
2.2.3 Pentingnya Menggunakan Sistem Multimedia .....	13
2.2.4 Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.2.5 Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.2.6 Pengertian Multimedia Interaktif .....	17
2.2.7 Desain dan Navigasi Multimedia Interaktif .....	18
2.2.8 Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Mutimedia.....	20
2.2.9 Metode Analisis .....	24
2.2.10 Pengertian Alat Transportasi.....	26
2.2.11 Pengertian Benda .....	26
2.2.12 Skala likert .....	26
2.3 Software yang digunakan.....	28
a. Adobe Flash CS6.....	28
b. Adobe Illustrator CS6.....	30
c. Adobe Audition CS6.....	32
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....</b>	<b>34</b>
3.1 Tinjauan Umum .....	34
3.1.1 Identitas Lembaga .....	34
3.1.2 Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah.....	34
Visi .....	34
Misi .....	35
Tujuan .....	35

3.1.3 Struktur Organisasi.....	35
3.2 Mengidentifikasi Masalah .....	35
3.2.1 Analisis Sistem.....	36
3.2.2 Analisis SWOT .....	36
3.3 Analisis Kebutuhan .....	39
3.3.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	39
3.3.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	39
3.4 Analisis Kelayakan .....	40
3.4.1 Analisis Kelayakan Operasional .....	40
3.4.2 Analisis Kelayakan Teknologi .....	41
3.4.3 Analisis Kelayakan Hukum.....	41
3.5 Merancang Konsep.....	42
3.6 Merancang Isi .....	42
3.7 Merancang Naskah.....	44
3.8 Merancang Grafik.....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>51</b>
4.1 Implementasi Sistem .....	51
4.4.1 Persiapan Komponen .....	52
4.4.1.1 Pembuatan Background .....	52
4.4.1.2 Pembuatan Gambar .....	56
4.4.1.3 Pembuatan Tombol Aplikasi.....	64
4.4.1.4 Pembuatan Sound Narasi .....	65
4.2 Pengabungan Elemen Media Interaktif .....	67
4.2.1 Tampilan Opening.....	67
4.2.2 Tampilan Menu Utama .....	68
4.2.3 Tampilan Menu Materi .....	69
4.2.4 Tampilan Menu Transportasi Udara .....	70
4.2.5 Tampilan Menu Transportasi Laut.....	71
4.2.6 Tampilan Menu Transportasi Darat .....	72
4.2.7 Tampilan Menu Benda.....	73
4.2.7 Tampilan Menu Game .....	74

4.2.8 Tampilan Menu Bantuan.....	76
4.2.9 Tampilan Menu Tentang.....	77
4.2.9 Tampilan Menu Keluar .....	77
4.3 Uji Coba Penggunaan Sistem.....	78
4.3.1 Unit Testing.....	78
4.3.2 Black Box Testing.....	82
4.4 Implementasi Sistem .....	85
4.4.1 Hasil Perhitungan Kuisisioner dengan Skala Likert.....	86
4.4.2 Pemeliharaan sistem.....	90
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>91</b>
5.1 Kesimpulan.....	91
5.2 Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>94</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Analisis .....	9
Tabel 2.2 Tabel Analisis .....	10
Tabel 2.3 Tabel Analisis .....	11
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	36
Tabel 3.2 Rancangan Naskah.....	43
Tabel 4.1 Tabel Gambar Alat Transportasi.....	56
Tabel 4.2 Tabel Gambar Benda .....	60
Tabel 4.3 Tabel Unit Testing.....	77
Tabel 4.4 Tabel Black Box .....	82
Tabel 4.5 Tabel Kuisisioner.....	84
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 1.....	86
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 2.....	86
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 3.....	87
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 4.....	87
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 5.....	88
Tabel 4.5 Tabel Aspek Penilaian 6.....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Element Multimedia .....	11
Gambar 2.2 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran.....	14
Gambar 2.3 Struktur Linier .....	18
Gambar 2.4 Struktur Hirarkis.....	19
Gambar 2.5 Struktur Non-Linier.....	20
Gambar 2.6 Struktur Kombinasi .....	20
Gambar 2.7 Tahap Pengembangan Sistem.....	20
Gambar 2.7 Interface Adobe Flash CS6.....	29
Gambar 2.8 Interface Adobe Illustrator CS6.....	31
Gambar 2.9 Interface Adobe Audition CS6.....	32
Gambar 3.1 Struktur Organisasi.....	35
Gambar 3.2 Rancangan Sistem.....	43
Gambar 3.3 Opening .....	45
Gambar 3.4 Halaman Awal.....	46
Gambar 3.5 Menu Utama.....	46
Gambar 3.6 Menu Materi.....	47
Gambar 3.7 Menu Transportasi Laut .....	47
Gambar 3.8 Menu Transportasi Darat.....	48
Gambar 3.9 Menu Transportasi Udara.....	48
Gambar 3.10 Menu Benda .....	48
Gambar 3.11 Menu Game.....	49
Gambar 3.12 Menu Game Tebak Gambar .....	49

Gambar 3.13 Menu Game Berhitung.....	49
Gambar 3.12 Menu Bantuan .....	50
Gambar 3.13 Menu Tentang .....	50
Gambar 4.1 Alur Penggabungan Software.....	51
Gambar 4.2 Pembuatan Background .....	52
Gambar 4.3 Background Opening .....	53
Gambar 4.4 Background Mulai.....	53
Gambar 4.5 Background Menu Utama .....	53
Gambar 4.6 Background Materi Belajar .....	53
Gambar 4.7 Background Menu Belajar Transportasi .....	53
Gambar 4.8 Background Menu Belajar Benda.....	53
Gambar 4.9 Background Menu Tentang.....	53
Gambar 4.10 Background Menu Bantuan .....	53
Gambar 4.11 Background Menu Game .....	53
Gambar 4.12 Background Menu Game Tebak Gambar .....	53
Gambar 4.13 Background Menu Game Berhitung .....	53
Gambar 4.14 Tombol Benda.....	64
Gambar 4.15 Tombol Transportasi .....	53
Gambar 4.16 Tombol Navigasi.....	65
Gambar 4.17 Tampilan Adobe Audition CS6.....	65
Gambar 4.18 Proses Menghilangkan Noise Suara.....	66
Gambar 4.19 Proses Menaikan Volume Suara .....	66
Gambar 4.20 Opening Text.....	67

Gambar 4.21 Opening Tombol Mulai Belajar .....	67
Gambar 4.22 Menu Utama.....	68
Gambar 4.23 Menu Materi.....	69
Gambar 4.24 Menu Transportasi Udara.....	70
Gambar 4.25 Menu Transportasi Laut .....	71
Gambar 4.26 Menu Transportasi Darat.....	72
Gambar 4.27 Menu Nama Benda.....	73
Gambar 4.28 Menu Game.....	53
Gambar 4.29 Game Berhitung .....	74
Gambar 4.30 Score Game Berhitung .....	75
Gambar 4.31 Game Tebak Gambar .....	75
Gambar 4.32 Score Game Tebak Gambar .....	75
Gambar 4.33 Menu Bantuan .....	76
Gambar 4.34 Menu Tentang .....	77
Gambar 4.35 Menu Keluar .....	77



## INTISARI

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengalami pertumbuhan pesat yang mempengaruhi semua pekerjaan yang telah diciptakan manusia, hampir setiap hari perkembangan teknologi dan informasi terjadi, tentunya telah banyak digunakan oleh semua kalangan pengguna. Teknologi saat ini banyak digunakan sebagai media informasi dan kegiatan belajar mengajar. Termasuk guru, yang sudah mulai memiliki fasilitas komputer di tiap sekolah. Seperti halnya di PAUD Tunas Harapan yang sudah memiliki fasilitas lengkap, tapi meskipun demikian kegiatan belajar mengajar masih menggunakan manual atau papan tulis.

Oleh karena itu dibuatkan Aplikasi Multimedia sebagai Media Belajar Mengenal Alat Transportasi Darat, Laut, Udara dan Nama Benda, diharapkan dapat mempermudah proses belajar mengajar pada PAUD Tunas Harapan. Siswa diajarkan untuk lebih mengenal lingkungan sekitar dengan bantuan gambar animasi dan audio. Memberikan pengajaran pada anak usia dini berbeda dengan memberikan pengajaran untuk orang dewasa, untuk itu agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi anak usia dini, perlu sebuah pendekatan yang berbeda.

Dengan memanfaatkan penggunaan teknologi komputer multimedia maka proses belajar akan lebih menyenangkan dan menarik karena animasi, suara dan tulisan disajikan secara bersamaan. Kini anak-anak dapat mengembangkan pola pikir lebih kreatif dan melihat benda atau gambar dalam bentuk digital.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, Media Interaktif, PAUD, Multimedia, Kendaraan, Benda, Adobe flash CS6

## **ABSTRACT**

*The development of information and communication technology is currently experiencing rapid growth, which affects all the work that has been created by human, almost every day the development of technology and information occur. certainly has many used by all circle users. currently technology many used as media information, teaching and learning activities. Including teachers, who have started to have computer facilities in school. As in PAUD Tunas Harapan which already has complete facilities, but even so teaching and learning activities still use manual or blackboard.*

*Therefore made Multimedia Applications as Media Learning Know Transport Equipment Land, Sea, Air and Objects Names, is expected to facilitate the process of teaching and learning in PAUD Tunas Harapan. Students are taught to get know surrounding environment with the help of animated and audio images. Giving instruction to anak usia dini is different from that of teaching adults, so in order to create a fun learning environment for young children, it needs a different approach.*

*By using multimedia computer technology then the learning process will be more fun and interesting because animation, sound and writing presented simultaneously. Now children can develop more creative mindset and see objects or images in digital form*

**Keywords : Media learning, Interaktive learning, Multimedia, Transportation, Things, Adobe Flash CS6**