

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA MENGAJAR
PADA TK PKK 11 JOMEGATAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh
Agustina Mahardhika Christie
12.12.6419

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA MENGAJAR
PADA TK PKK 11 JOMEGATAN
YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Agustina Mahardhika Christie

12.12.6419

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA MENGAJAR
PADA TK PKK 11 JOMEGATAN
YOGYAKARTA**

yang disusun oleh

Agustina Mahardhika Christie

12.12.6419

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 01 Oktober 2015

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA MENGAJAR
PADA TK PKK 11 JOMEGATAN
YOGYAKARTA

yang disusun oleh
Agustina Mahardhika Christie
12.12.6419

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Mei 2016

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Mei P Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

Sudarmawan, MT
NIK. 190302035

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 06 Juni 2016

KETUA STMIK AMINOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suyanto, M.M.
NIK. 190302001

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, 04 Juni 2016



Agustina Mahardhika Christie

12.12.6419

Motto

“Every thing is going to be ok in the end. If it’s not ok, it’s not the end”

“When it rains, look for rainbow. When it’s dark, look for stars”

"The less you respond to negative people, the more peaceful your life will become"



PERSEMBAHAN

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas anugerah dan nikmat yang tak terkira sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Christianto Setyoadji Sutikno dan Ibu Tri Hatmi yang tak pernah kenal lelah untuk selalu memberi semangat, motivasi serta do'a untuk anaknya. Terima kasih Bapak dan Ibu atas segala yang telah engkau berikan.
2. Terimakasih Agung Darmawan buat dukungan dan Haha Hihi'nya tiap saat, makasih buat semuanyaaaa yang ngga bisa disebutin satu persatu, you're my best.
3. TK PKK 11 Jomegatan yang telah memberikan kesempatan kepada saya untuk melakukan penelitian ini hingga menghasilkan hasil yang memuaskan dan bermanfaat.
4. Keluarga Besar KOMA "Camping Ceria 2013", "Kepengurusan Periode 2013/2014" yang telah banyak memberikan pengalaman dan menjadi keluarga baru untuk saya. Terima kasih KOMA "We Are Happy Family".
5. Staff "Amikom Resource Center" yang selalu memberi semangat untuk segera menyelesaikan skripsi ini. Serta teman-teman "Student Staff Amikom Resource Center", Novia, Ibnu dan Agung yang selalu memberi semangat dan motivasi.
6. Anak ayam yang ngga bisa diem kalau lagi kumpul, yang selalu dukung & ngasih semangat: Oik, keked, Idang, Rona, Norma, Kak Koy.
7. Semua teman-teman kelas 12-S1SI-02 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, Sukses buat kita semua.
8. Anak-anak satu rumah yang heboh : Nita, Oik, Fani, Mbak Fina, Hilda
9. Serta seluruh pihak yang telah membantu kelancaran skripsi ini terima kasih banyak.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis persembahkan untuk Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Mengajar Pada TK PKK 11 Jomegatan Yogyakarta“ ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa STMIK 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 tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Krisnawati, S.Si, MT selaku ketua jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Ibu Baida Arqoom Marzuki, A.Ma selaku kepala sekolah TK Pkk 11 Jomegatan dan Ibu Tri Hatmi, S.Pd selaku guru TK PKK 11 Jomegatan.
6. Bapak, Ibu, saudara dan teman-teman yang telah mendukung penulis dalam segala hal.
7. Teman-teman KOMA yang telah mendukung selama penulis kuliah dan mengerjakan skripsi.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis tentunya menyadari bahwa pembuatan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kelemahannya. Oleh karena itu penulis berharap kepada semua

pihak agar dapat menyampaikan kritik dan saran yang membangun untuk menambah kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis tetap berharap skripsi ini akan bermanfaat bagi semua pihak yang membacanya.



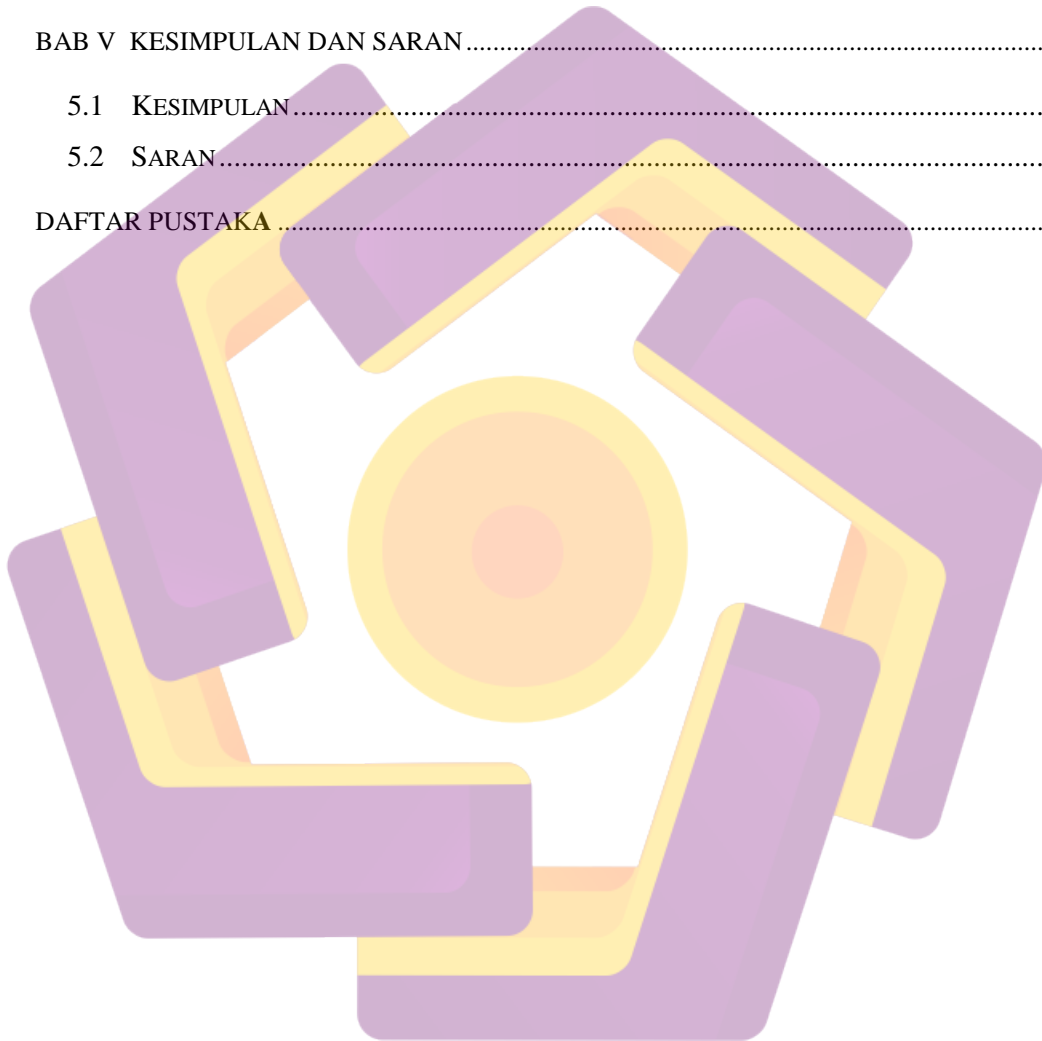
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	I
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	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 Wawancara.....	3
1.5.3 Metode Observasi.....	4
1.5.4 Metode Studi Pustaka.....	4
1.5.5 Metode Analisis	4
1.6 SISTEMATIKA PENULISAN	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 TINJAUAN PUSTAKA.....	6

2.1.1 PERSAMAAN	7
2.1.2 Perbedaan	7
2.2 MULTIMEDIA	8
2.3 UNSUR MULTIMEDIA	9
2.3.1 Teks	9
2.3.2 Gambar	9
2.3.3 Animasi	10
2.3.4 Suara	10
2.3.5 Video	10
2.4 PENGEMBANGAN SISTEM MULTIMEDIA	11
2.4.1 Siklus Pengembangan Multimedia	11
2.4.2 Mendefinisikan Masalah	12
2.4.3 Studi Kelayakan	12
2.4.4 Analisis Kebutuhan Sistem	12
2.4.5 Merancang Konsep	12
2.4.6 Merancang Isi Multimedia	12
2.4.7 Merancang Naskah	12
2.4.8 Merancang Grafik	12
2.4.9 Memproduksi Sistem	13
2.4.10 Pengetesan Sistem	13
2.4.11 Penggunaan Sistem	13
2.4.12 Pemeliharaan Sistem	13
2.5 JENIS-JENIS PRESENTASI	13
2.5.1 Linier	14
2.5.2 Hirarkis	14
2.5.3 Non-linear	15
2.5.4 Kombinasi	15
2.6 MEDIA PEMBELAJARAN	16
2.6.1 Definisi Media Pembelajaran	16
2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran	18
2.6.3 Multimedia Pembelajaran Interaktif	18
2.6.4 Manfaat Multimedia Pembelajaran	18
BAB III ANALISIS DAN RANCANGAN	20

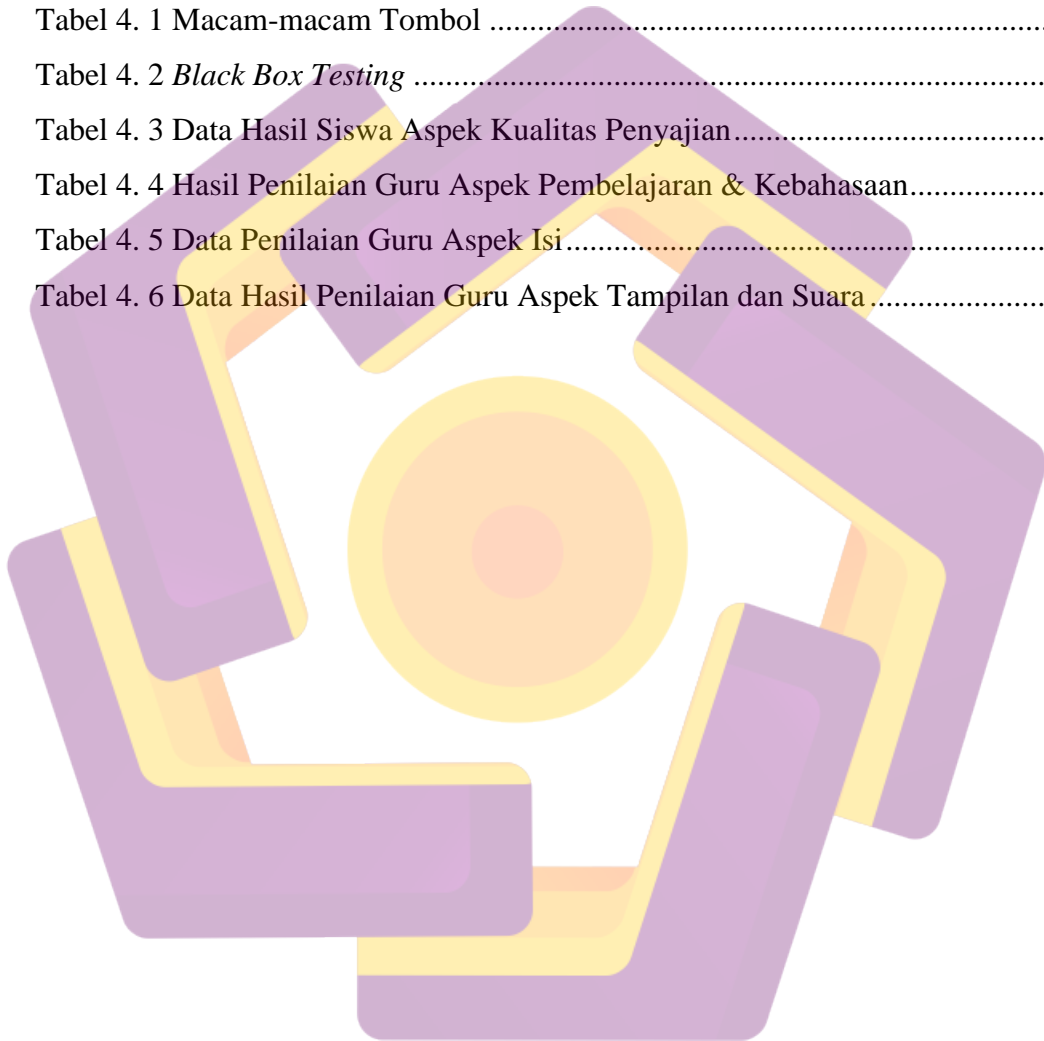
3.1	TINJAUAN UMUM	20
3.1.1	Deskripsi Objek dan Analisis	20
3.1.2	Visi dan Misi	22
3.1.3	Tujuan	22
3.2	ANALISIS	23
3.2.1	Analisis SWOT	23
3.3	ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM.....	26
3.3.1	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
3.3.2	Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	27
3.3.3	Studi Kelayakan	30
3.4	PERANCANGAN SISTEM MULTIMEDIA	31
3.4.1	Merancang Konsep.....	31
3.4.2	Merancang Isi.....	32
3.4.3	Merancang Naskah.....	33
3.4.4	Merancang Grafik	36
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		47
4.1	IMPLEMENTASI.....	47
4.1.1	Mengelola Grafik dengan Menggunakan Adobe Illustrator CS6.....	47
4.1.2	Proses Produksi	48
4.2	PEMBAHASAN.....	68
4.2.1	Tampilan Intro.....	68
4.2.2	Tampilan Menu Utama.....	68
4.2.3	Tampilan Menu Musik.....	69
4.2.4	Tampilan Menu “Profil”.....	70
4.2.5	Tampilan Menu “Pilihan Materi”.....	70
4.2.6	Tampilan Menu Materi “Diri Sendiri”	71
4.2.7	Tampilan Menu Materi “Lingkunganku”	72
4.2.8	Tampilan Menu Materi “kebutuhanku”	73
4.2.9	Tampilan Menu Materi “Binatang”.....	74
4.2.10	Tampilan Menu Materi “Bnatang Udara”	75
4.2.11	Tampilan Menu Materi “Binatang Darat”	76
4.2.12	Tampilan Menu Materi “Binatang Laut”	77
4.2.13	Tampilan Menu Materi “Tanaman”	78

4.2.14 Tampilan Menu “Keluar”	79
4.3 PENGETESAN APLIKASI.....	80
4.3.1 Uji Coba Media Interaktif	80
4.3.2 Pembahasan Hasil Respon Pengguna.....	91
4.4 PENGGUNAAN APLIKASI	100
4.5 PEMELIHARAAN APLIKASI.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	102
5.1 KESIMPULAN.....	102
5.2 SARAN.....	103
DAFTAR PUSTAKA	104



DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	27
Tabel 3. 2 Perangkat Lunak	28
Tabel 3. 3 Merancang Naskah.....	33
Tabel 4. 1 Macam-macam Tombol	54
Tabel 4. 2 <i>Black Box Testing</i>	81
Tabel 4. 3 Data Hasil Siswa Aspek Kualitas Penyajian.....	96
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Guru Aspek Pembelajaran & Kebahasaan.....	97
Tabel 4. 5 Data Penilaian Guru Aspek Isi.....	98
Tabel 4. 6 Data Hasil Penilaian Guru Aspek Tampilan dan Suara.....	98



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Multimedia	9
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia	11
Gambar 2. 3 <i>Linier</i>	14
Gambar 2. 4 Hirarkis	14
Gambar 2. 5 Non-Linier	15
Gambar 2. 6 Kombinasi	16
Gambar 2. 7 Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran	18
Gambar 3. 1 TK PKK 11 Jomegatan	21
Gambar 3. 2 Ruang Kelas	21
Gambar 3. 3 Struktur Perancangan Sistem	33
Gambar 3. 4 Rancangan Tampilan Intro	36
Gambar 3. 5 Rancangan Tampilan Menu Utama	37
Gambar 3. 6 Rancangan Tampilan Pilihan Materi	38
Gambar 3. 7 Rancangan Tampilan Menu Musik	38
Gambar 3. 8 Rancangan Tampilan Menu Profil	39
Gambar 3. 9 Rancangan Tampilan Menu Pengaturan	40
Gambar 3. 10 Rancangan Tampilan Menu Panca Indera	40
Gambar 3. 11 Rancangan Tampilan Menu Lingkunganku “Keluargaku”	41
Gambar 3. 12 Rancangan Tampilan Menu Materi	42
Gambar 3. 13 Rancangan Tampilan Menu Materi Binatang	42
Gambar 3. 14 Rancangan Tampilan Menu Binatang Udara	43
Gambar 3. 15 Rancangan Tampilan Materi Binatang Darat	44
Gambar 3. 16 Rancangan Tampilan Materi Binatang Laut	45
Gambar 3. 17 Rancangan Tampilan Materi Binatang Darat	45
Gambar 3. 18 Rancangan Tampilan Menu Kelua	46
Gambar 4. 1 Tampilan Layar Kerja Adobe Illustrator CS6	48
Gambar 4. 2 Tampilan Olah Grafik Pada Adobe Audition CS6	48
Gambar 4. 3 Tampilan Pengaturan Layout	49
Gambar 4. 4 <i>Import Image</i> ke Adobe Flash	50

Gambar 4. 5 Tampilan Hasil Pembuatan Animasi.....	52
Gambar 4. 6 Pembuatan Sound Narasi	52
Gambar 4. 7 Sound dalam Library	53
Gambar 4. 8 Tampilan Intro.....	68
Gambar 4. 9 Tampilan Menu Utama.....	69
Gambar 4. 10 Tampilan Menu “Musik”	69
Gambar 4. 11 Tampilan Menu “Profil”	70
Gambar 4. 12 Tampilan Menu “Pilihan Materi”	71
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Materi “Diri Sendiri”	72
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Materi “Keluargaku”	73
Gambar 4. 15 Tampilan Menu Materi “Kebutuhanku”	74
Gambar 4. 16 Tampilan Menu Materi “Binatang”	75
Gambar 4. 17 Tampilan Menu Materi “Binatang Udara”	76
Gambar 4. 18 Tampilan Menu Materi “Binatang Darat”	77
Gambar 4. 19 Tampilan Menu Materi “Binatang Laut”	78
Gambar 4. 20 Tampilan Menu Materi “Tanaman”	79
Gambar 4. 21 Tampilan Menu “Keluar”	79
Gambar 4. 22 Diagram Penilaian Media Mengajar	99

INTISARI

Dewasa ini, multimedia berperan penting dalam berbagai bidang. Salah satunya dalam bidang pendidikan. Multimedia dalam pendidikan dapat digunakan sebagai cara untuk menyampaikan materi pelajaran. Metode penyampaian materi yang biasa dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan modul, lalu guru menjelaskan dan begitu seterusnya, hal ini dapat menimbulkan kebosanan. Dengan adanya multimedia, proses belajar mengajar akan lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Oleh karena itu, penulis berkeinginan untuk merancang dan membangun media mengajar materi semester 1 (Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, Tanaman) berbasis multimedia pada TK PKK 11 Jomogatan. Dalam pembuatannya, media mengajar ini menggunakan software Adobe Flash CS6, Corel Draw CS6, Adobe Audition dan media pendukung lainnya.

Dengan adanya media mengajar berbasis multimedia ini, selain untuk memperkenalkan multimedia sejak dini, diharapkan dapat meningkatkan daya tarik, minat dan motivasi siswa dalam proses belajar mengajar disekolah.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Adobe Flash CS6*

ABSTRACT

Nowadays, multimedia plays an important role in various sector. One of them is for the education purpose. Multimedia can be uses as the way to teaching-learning process. The general metode which use in the class is the teacher explaining the lesson using module and so on, it will causes boredom.

By that way, author has a willing to designing and build a teaching media of the first semester material (Diri Sendiri, Lingkunganku, Kebutuhanku, Binatang, Tanaman) based on multimedia for TK PPK 11 Jomegatan. This media using some software such as Adobe Flash CS6, Corel Draw CS6, Adobe Audition, and others supported media.

This media will helps children to recognize multimedia, and expected to increase student interest and motivation on the teaching-learning process.

Keyword: *Learning Media, Adobe Flash CS6*



