

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BENDA-BENDA  
BERBAHAYA UNTUK ANAK TK BUDI LUHUR 1  
CONDONG CATUR BERBASIS DEKSTOP**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Rolando Latumaerissa**

**11.11.5518**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BENDA-BENDA  
BERBAHAYA UNTUK ANAK TK BUDI LUHUR 1  
CONDONG CATUR BERBASIS DEKSTOP**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



disusun oleh

**Rolando Latumaerissa**

**11.11.5518**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2017**

## PERSETUJUAN

### SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BENDA-BENDA  
BERBAHAYA UNTUK ANAK TK BUDI LUHUR 1 CONDONG CATUR  
BERBASIS DEKSTOP**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rolando Latumaerissa**

**11.11.5518**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 14 November 2015

Dosen Pembimbing,



**Dhani Ariatmanto, M.Kom**

**NIK. 190302197**

## PENGESAHAN

### SKRIPSI

#### MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BENDA-BENDA BERBAHAYA UNTUK ANAK TK BUDI LUHUR 1 CONDONG CATUR BERBASIS DEKSTOP

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rolando Latumaerissa**

11.11.5518

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 25 Februari 2017

#### Susunan Dewan Penguji

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

Dina Maulina, M.Kom  
NIK. 190302250



Amir Fatah Sofyan, ST, M.Kom  
NIK. 190302047



Dhani Ariatmanto, M.Kom  
NIK. 190302192

Skrripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 29 April 2017



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

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



## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan 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, 10 Maret 2017



  
Rolando Latumaerissa  
NIM. 11.11.5518

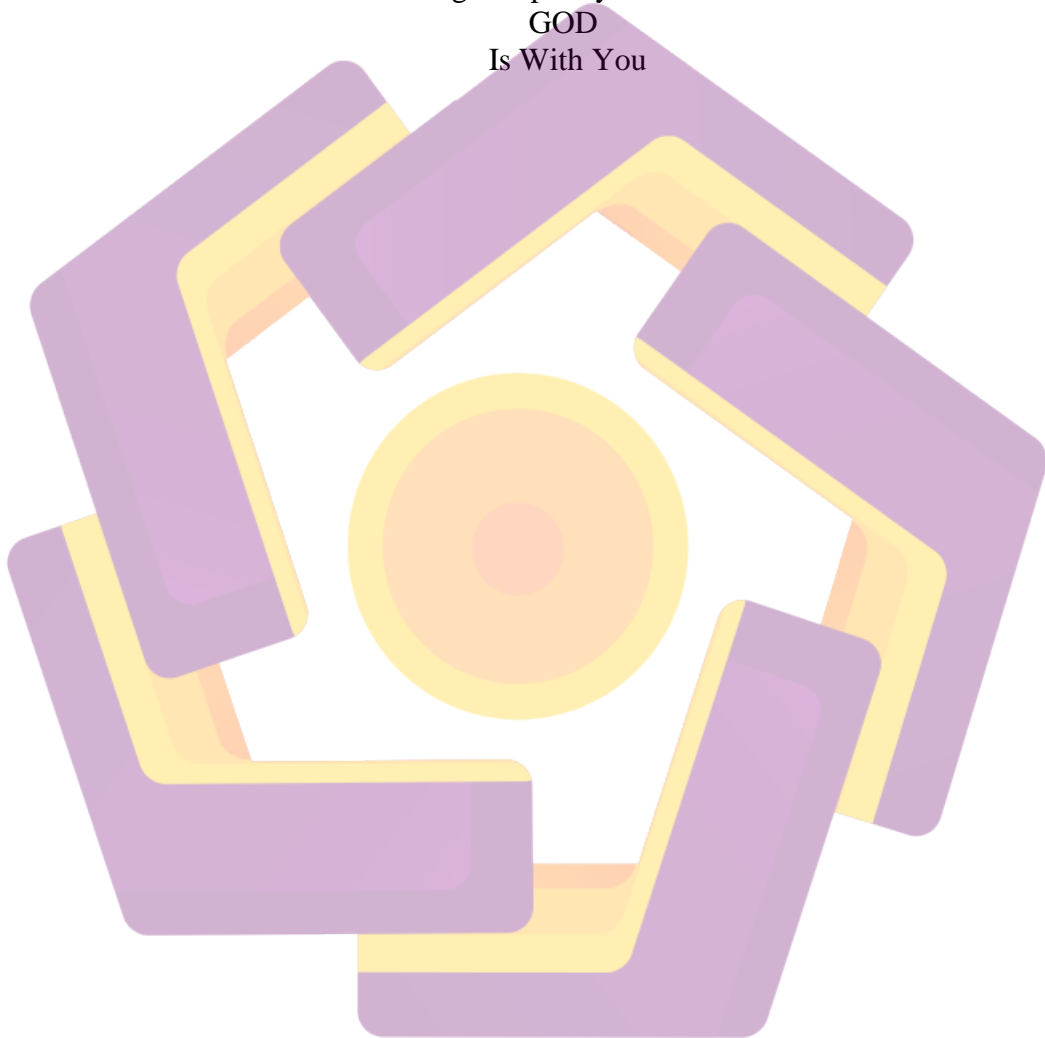
## **MOTTO**

Saya berterima-kasih kepada semua orang  
yang mengatakan “tidak” kepada saya  
“karena mereka”  
sehingga saya dapat melakukannya  
“sendiri”

never give up on your dreams

**GOD**

**Is With You**



## PERSEMBAHAN

Segala puji syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan skripsi ini. Laporan skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- TUHAN YESUS yang telah memberikan kekuatan, serta penghiburan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Khusus buat Almarhum Ayah saya “Yosias Domingus Latumaerissa” yang menjadi motivator hidup saya. Terima kasih Ayah untuk semuanya. sebentar lagi anak ayah yang paling bungsu ini akan mempunyai gelar S.KOM. dan akhirnya semua anak Ayah sudah mempunyai gelar SARJANA.
- Ibu saya Yacomina Tahya, dan ketiga saudara kandung saya Piter Latumaerissa, Marselina Latumaerissa, dan Tresia Latumaerissa yang selalu memotivasi saya Untuk menggapai semua tujuan saya.
- Seluruh keluarga besar “LATUMAERISSA-TAHYA” yang selalu memberikan semangat, pengertian dan perhatian.
- Special Thanks for Acha Romsery yang selalu ada untuk saya disaat susah maupun senang, yang selalu mendukung dan mendoakan saya.
- Teman-teman 11-S1-TI-13, IKNA, RRC, EL-Asah, dan PERMATA yang telah memberikan doa untuk kelancaran dalam penyelesaian skripsi.
- TK Budi Luhur 1 Condong Catur khususnya untuk ibu Rahma Laksmi Arini selaku Kepala Sekolah yang menjadi tempat objek penelitian saya. Terima kasih banyak karena telah menerima dan membantu saya dalam proses penyelesaian Skripsi.
- Dosen-dosen AMIKOM khususnya untuk Dosen pembimbing saya pak Dani Ariatmanto, M.Kom yang selalu membimbing dan mengayomi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini.
- Serta seluruh pihak yang selalu mensupport, saya ucapkan terima kasih banyak

## KATA PENGANTAR

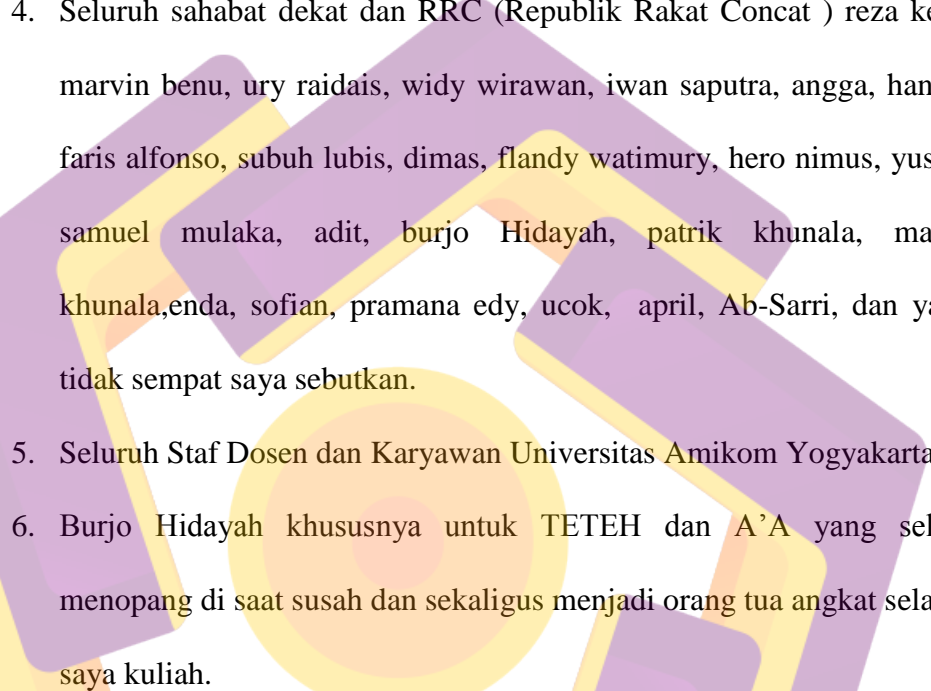
Segala puja dan puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya untuk saya. sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN BENDA-BENDA BERBAHAYA UNTUK ANAK TK BUDI LUHUR 1 CONDONG CATUR BERBASIS DEKSTOP”. Dapat di selesaikan dengan baik.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penulisan skripsi ini banyak mengalami kendala, namun berkat bantuan, bimbingan, kerjasama dari berbagai pihak dan berkah dari Tuhan Yesus Kristus sehingga kendala-kendala yang dihadapi tersebut dapat diatasi. Untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak Dani Ariatmanto, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar, tekun, tulus dan ikhlas meluangkan waktu, tenaga dan pikiran memberikan bimbingan, motivasi, arahan, dan saran-saran yang sangat berharga kepada penulis selama menyusun skripsi.

Adapun dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan bebagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M. M. selaku Rektor UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Bapak Dani Ariatmanto, M.Kom yang telah membimbing selama ini.



- 
3. Ibu Rahma Laksmi Arini selaku Kepala Sekolah TK Budi Luhur 1 Condong Catur, beserta guru-guru yang telah mengizinkan dan membantu penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka penyelesaian penulisan skripsi ini.
  4. Seluruh sahabat dekat dan RRC (Republik Rakat Concat ) reza kent, marvin benu, ury raidais, widy wirawan, iwan saputra, angga, haniel, faris alfonso, subuh lubis, dimas, flandy watimury, hero nimus, yusak, samuel mulaka, adit, burjo Hidayah, patrik khunala, marco khunala, enda, sofian, pramana edy, ucok, april, Ab-Sarri, dan yang tidak sempat saya sebutkan.
  5. Seluruh Staf Dosen dan Karyawan Universitas Amikom Yogyakarta.
  6. Burjo Hidayah khususnya untuk TETEh dan A'A yang selalu menopang di saat susah dan sekaligus menjadi orang tua angkat selama saya kuliah.

Akhir kata, semoga pembuatan skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi yang membutuhkan.

Yogyakarta, 15 Maret 2017

Penulis

Rolando Latumaerissa

## DAFTAR ISI

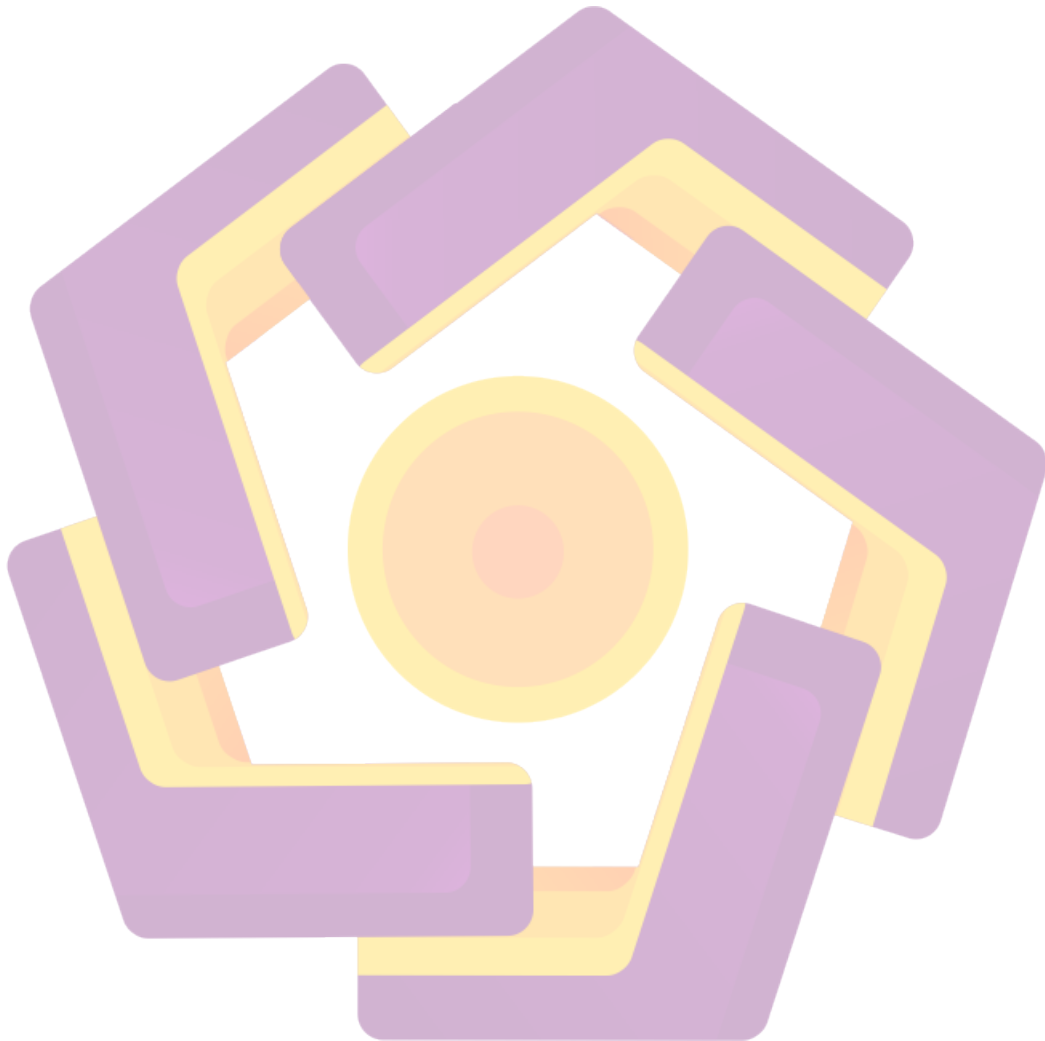
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Metode Pengumpulan Data.....	3
1.5.1. Metode Analisis .....	4
1.5.2. Metode Perancangan.....	5
1.6 Sistem Penulisan .....	6
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....	8
1.1 Tinjauan Pustaka.....	8
1.2 Konsep Dasar Multimedia .....	9
2.2.1. Definisi Multimedia.....	9
2.2.2. Pentingnya Multimedia.....	10
2.2.3. Elemen Multimedia.....	11
2.2.4. Struktur Sistem Informatika Multimedia.....	13
1.3 Media Pembelajaran .....	21

2.3.1. Definisi Media Pembelajaran.....	21
2.3.2. Fungsi Media Pembelajaran.....	22
2.3.3. Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	24
2.3.4. Prinsip Media Pembelajaran .....	26
2.3.5. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	27
1.4 Pengertian Benda Berbahaya .....	30
<b>BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN</b>	
3.1. Tinjauan Umum .....	31
3.1.1. Profil TK Budi Luhur 1 .....	32
3.1.2. Visi Dan Misi TK Budi Luhur I .....	32
3.2. Analisis Sistem .....	33
3.2.1. Analisis kualitatif .....	33
3.2.1. Analisis Kebutuhan .....	34
3.3. Analisis Kelayakan Sistem .....	37
3.3.1. Kelayakan Teknologi .....	37
3.3.2. Kelayakan Operasi .....	37
3.4. Perancangan Sistem Multimedia .....	38
3.4.1. Merancang Konsep .....	38
3.4.2. Merancang Isi .....	38
3.4.3. Merancang Naskah .....	39
3.4.4. Merancang Grafik .....	45
<b>BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN</b> .....	54
4.1. Memproduksi Sistem .....	54
4.1.1. Pembuatan Aplikasi menggunakan <i>Adobe Flash CS6</i> .....	56
4.1.2. Pembuatan Tombol .....	58
4.1.3. Pembuatan Sound Narasi .....	59
4.1.4. Pembuatan Animasi .....	62
4.1.5. Membuat File <i>Executable (*.Exe)</i> .....	65
4.2. Pembahasan .....	66
4.2.1. Tampilan Intro .....	66

4.2.2. Tampilan Halaman Awal .....	67
4.2.3. Tampilan Menu Utama .....	68
4.2.4. Tampilan Menu Materi .....	70
4.2.5. Tampilan Menu Belajar .....	71
4.2.6. Tampilan Menu Korekapi .....	73
4.2.7. Tampilan Menu Paku .....	73
4.2.8. Tampilan Menu Kompor .....	74
4.2.9. Tampilan Menu Gunting .....	75
4.2.10. Tampilan Menu Bolpoin .....	76
4.2.11. Tampilan Menu Pisau .....	77
4.2.12. Tampilan Menu Garpu .....	78
4.2.13. Tampilan Menu Silet .....	79
4.2.14. Tampilan Menu Bermain .....	80
4.2.15. Tampilan Cocok Kata .....	82
4.2.16. Tampilan Tebak Jawaban .....	83
4.2.17. Tampilan Menu Ceritaku .....	83
4.2.18. Tampilan Menu Tentang .....	84
4.3. Pengetesan Aplikasi .....	85
4.4. Menggunakan Sistem .....	90
4.5. Memelihara Sistem .....	90
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>92</b>
5.1. Kesimpulan .....	92
5.2. Saran .....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>94</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Merancang Naskah .....	40
Tabel 4.1	Black Box <i>Testing</i> .....	86
Tabel 4.2	Pengujian Menggunakan <i>Skala Likert</i> .....	89



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Elemen Multimedia.....	12
Gambar 2.2	Struktur Linier.....	14
Gambar 2.3	Struktur Menu.....	14
Gambar 2.4	Struktur Hierarki.....	15
Gambar 2.5	Struktur Jaringan.....	16
Gambar 2.6	Struktur Kombinasi.....	17
Gambar 2.7	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	19
Gambar 2.8	Klasifikasi Media Pembelajaran.....	28
Gambar 3.1	Macam-Macam Benda Berbahaya.....	31
Gambar 3.2	Struktur Navigasi Composite (Campuran).....	39
Gambar 3.3	Rancangan Tampilan Intro.....	45
Gambar 3.4	Rancangan Tampilan Menu Awal.....	46
Gambar 3.5	Rancangan Tampilan Menu Utama.....	46
Gambar 3.6	Rancangan Tampilan Menu Materi.....	47
Gambar 3.7	Rancangan Tampilan Menu Belajar.....	48
Gambar 3.8	Rancangan Tampilan Submenu Belajar.....	48
Gambar 3.9	Rancangan Tampilan Menu Ceritaku.....	49
Gambar 3.10	Rancangan Tampilan Menu Belajar.....	49
Gambar 3.11	Rancangan Tampilan Bermain Cocokan Kata.....	50
Gambar 3.12	Rancangan Tampilan Jawaban Benar.....	51
Gambar 3.13	Rancangan Tampilan Jawaban Salah.....	51
Gambar 3.14	Rancangan Tampilan Bermain Tebak Jawaban.....	52
Gambar 3.15	Rancangan Tampilan Jawaban Benar.....	52
Gambar 3.16	Rancangan Tampilan Menu Tentang.....	53
Gambar 4.1	<i>Dialog Box New Document</i> .....	55
Gambar 4.2	Tampilan lembar kerja <i>coreldraw</i> .....	55
Gambar 4.3	Export.....	56
Gambar 4.4	Tampilan Pengaturan <i>Layout</i> .....	57
Gambar 4.5	Import image ke dalam <i>Adobe Flash</i> .....	58

Gambar 4.6	Gambar Button .....	59
Gambar 4.7	Tampilan <i>Audition</i> .....	60
Gambar 4.8	<i>Dialog Box Export File iton</i> .....	61
Gambar 4.9	<i>Sound</i> dalam <i>library</i> .....	62
Gambar 4.10	Tampilan Hasil video Animasi .....	63
Gambar 4.11	Tampilan <i>Import Video</i> .....	64
Gambar 4.12	Tampilan video yang di <i>import</i> .....	65
Gambar 4.13	Tampilan <i>Intro</i> .....	66
Gambar 4.14	Tampilan Halaman Awal .....	67
Gambar 4.15	Tampilan Menu Utama .....	68
Gambar 4.16	Tampilan Menu Materi .....	70
Gambar 4.17	Tampilan Menu Belajar .....	71
Gambar 4.18	Tampilan Menu Korek Api .....	73
Gambar 4.19	Tampilan Menu paku .....	74
Gambar 4.20	Tampilan Menu kompor .....	75
Gambar 4.21	Tampilan Menu Gunting .....	76
Gambar 4.22	Tampilan Menu Bolpoin .....	77
Gambar 4.23	Tampilan Menu Pisau .....	78
Gambar 4.24	Tampilan Menu Garpu .....	79
Gambar 4.24	Tampilan Menu Garpu .....	80
Gambar 4.26	Tampilan Menu Bermain .....	81
Gambar 4.27	Tampilan Isi Cocok Kata .....	82
Gambar 4.28	Tampilan Tebak Jawaban .....	83
Gambar 4.29	Tampilan Menu ceritaku .....	84
Gambar 4.30	Tampilan menu Tentang .....	85

## INTISARI

Perkembangan teknologi saat ini sangat membantu pekerjaan manusia. Salah satunya dalam bidang pendidikan dengan memanfaatkan teknologi tersebut kita dapat membuat media pembelajaran interaktif untuk membantu guru dalam mengajar dan meningkatkan minat belajar anak-anak. Namun pada kenyataannya guru masih menggunakan metode lama dalam mengajar seperti melihat gambar biasa tanpa animasi atau dengan alat peraga yang menyatu sehingga proses belajar mengajar tidak maksimal dan kurang menarik perhatian anak-anak.

Pada skripsi ini, peneliti mencoba membuat “media pembelajaran pengenalan benda-benda berbahaya untuk anak tk budi luhur 1 condong catur berbasis dekstop” yang menggabungkan metode pembelajaran lama dengan metode pembelajaran saat ini yang telah terkomputerisasi.

Dengan penggunaan media pembelajaran ini diharapkan guru dapat lebih mudah dalam mengajar dan anak-anak dapat lebih cepat memahami materi yang di ajarkan, serta dapat meningkatkan minat anak dalam belajar. Media pembelajaran ini menyediakan fitur permainan untuk menguji memori anak-anak dalam pemahaman tentang benda-benda berbahaya yang di desain menarik agar anak tetap semangat untuk belajar.

**Kata kunci :** media pembelajaran, multimedia, game edukasi, anak-anak, guru, berbahaya



## **ABSTRACT**

*Current technological developments greatly assist the work of man. One of them in the field of education by utilizing the technology we can create interactive learning media to assist teachers in teaching and increase interest in children's learning. But the fact teachers are still using the old method of teaching as usual see pictures without animation or visual aids are fused so that the learning process was not optimal and less attracted the attention of children.*

*In this paper, the researchers tried to create a "learning media introduction of dangerous objects for children tk nobility first desktop-based chess skew" which mengabungkan long learning methods with current teaching methods that have been computerized.*

*With the use of instructional media is expected of teachers could more easily teach and children can more quickly understand the material being taught, and can increase the child's interest in learning. This learning media provides features memory game to test children in the understanding of the dangerous objects that are designed to keep the child draw a passion for learning.*

**Keywords:** *instructional media, multimedia, educational games, kids, teachers, dangerous.*

