

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL 'HURUF, ANGKA DAN WARNA' PADA TK
ABA TARUNA MINOMARTANI YOGYAKARTA**

SKRIPSI



disusun oleh

Ade Krisvandi

13.12.7487

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

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL 'HURUF, ANGKA DAN WARNA' PADA TK
ABA TARUNA MINOMARTANI YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Ade Krisvandi

13.12.7487

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

PENGESAHAN
PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL HURUF, ANGKA DAN WARNA PADA TK
ABA TARUNA MINOMARTANI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ade krisvandi

13.12.7487

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 27 Oktober 2016

Dosen Pembimbing,


Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGENAL HURUF, ANGKA DAN WARNA PADA TK
ABA TARUNA MINOMARTANI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ade krisvandi

13.12.7487

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Maret 2017

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Yuli Astuti, M.Kom
NIK. 190302146



Hastari Utama, M.Cs
NIK. 190302230



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 10 Maret 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 tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 1 maret 2017



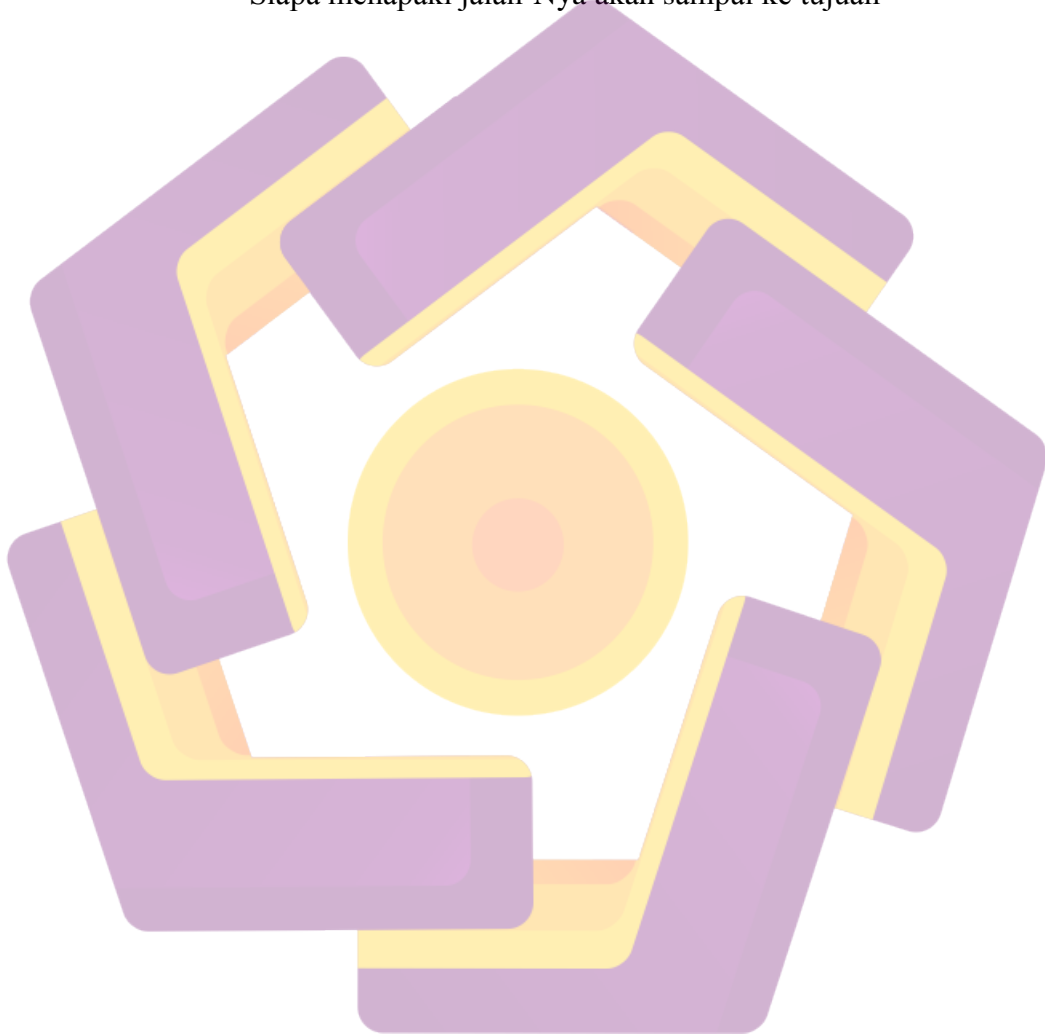
Ade Krisvandi
NIM. 13.12.7487

MOTTO

“Siapa bersungguh-sungguh pasti berhasil”

“Siapa yang bersabar pasti beruntung”

“Siapa menapaki jalan-Nya akan sampai ke tujuan”



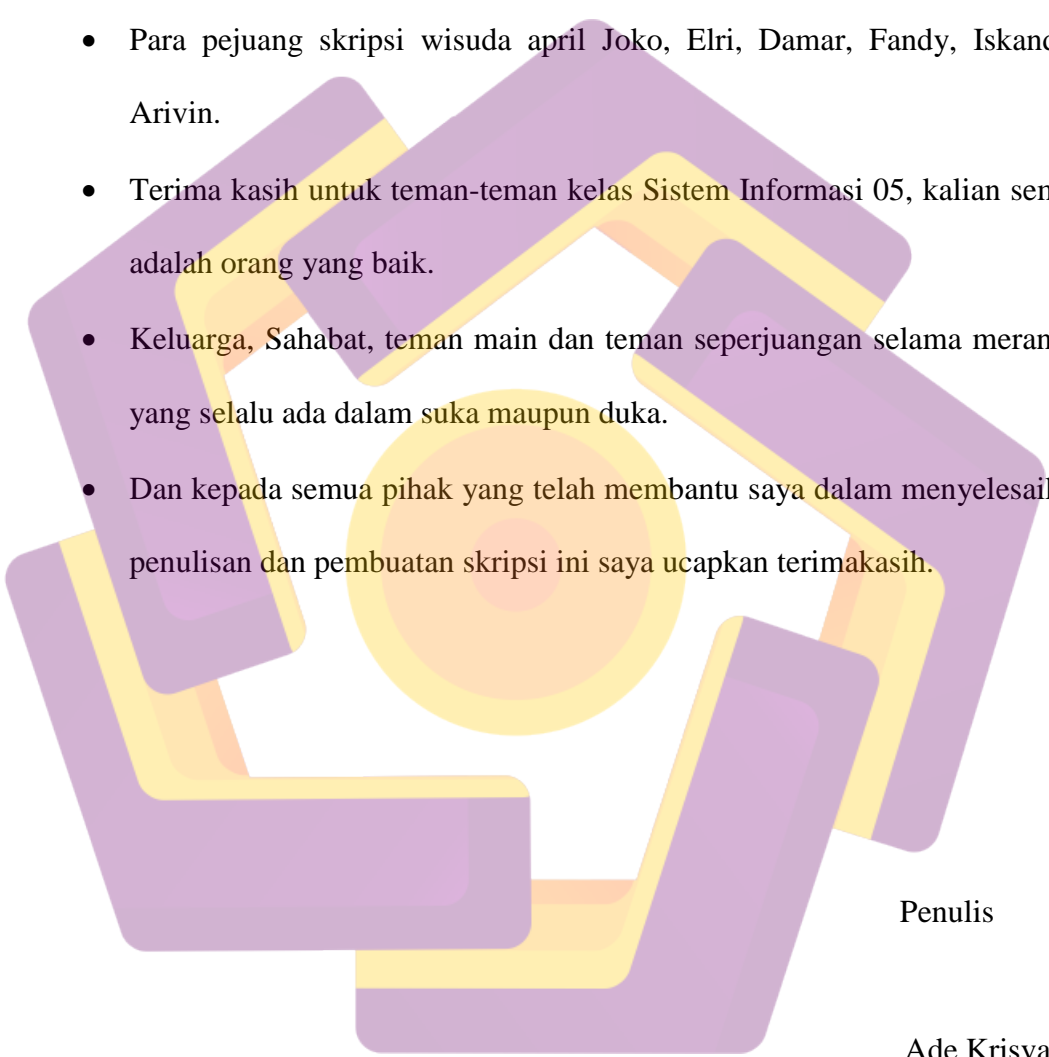
PERSEMBAHAN

Alhamdu lillahi rabbil-'alamin, terima kasih ya Allah atas berkat dan rahmatnya yang telah memberikan kelancaran, kemudahan, dan kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Ucapan terima kasih saya persembahkan untuk orang-orang yang sedikit maupun banyak ikut andil dalam proses pembuatan skripsi ini.

- Kepada kedua orang tua saya Bapak Yuli Hardi dan Ibu Endang Purwanti. Serta saudara dan saudariku Ade Pratama, Ade Satria , Anissa Diva dan Annisa Siva yang selalu memberikan doa, dukungan dan semangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
- Buat Seppy Anita selaku orang kedua setelah keluarga saya yang selalu memberikan semangat, dukungan, doa dan motivasi saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
- Bapak dosen pembimbing saya yang selalu baik pada anak bimbingannya, terima kasih banyak bapak Mei P Kurniawan sudah memberikan masukan-masukan yang memotivasi untuk skripsi saya.
- Ibu Sulastri dan Bapak Bekti Sugiharto yang telah menjadi keluarga kedua saya selama disini.
- Terima kasih buat David, Taufiq, Ari, Mas Putra, Mbak Sani, bapak dan ibu kos yang telah mendukung dan memberi semangat dan doanya.
- Terima kasih buat anak merantau Dedy, Dinda, Candra, Aldi, Toye dan teman-teman yang lain yang tidak bisa saya tuliskan satu persatu.

- Terima kasih untuk anak-anak CMV, Ngadiyono, Habibburohman, Mujib, Fredi, Shomad, Danang yang telah memberi semangat dan dukungan.
- Terima kasih untuk anak-anak kontrakan ungu, Rizki, Priyanto, Adit, Imam yang telah membantu saya.
- Para pejuang skripsi wisuda april Joko, Elri, Damar, Fandy, Iskandar, Arivin.
- Terima kasih untuk teman-teman kelas Sistem Informasi 05, kalian semua adalah orang yang baik.
- Keluarga, Sahabat, teman main dan teman seperjuangan selama merantau yang selalu ada dalam suka maupun duka.
- Dan kepada semua pihak yang telah membantu saya dalam menyelesaikan penulisan dan pembuatan skripsi ini saya ucapkan terimakasih.



Penulis

Ade Krisvandi

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah dan berkah-Nya lah skripsi dengan judul “Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Mengenal Huruf, Angka dan Warna Pada TK ABA Taruna Minomartani Yogyakarta” ini dapat selesai dengan baik.

Selesainya skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

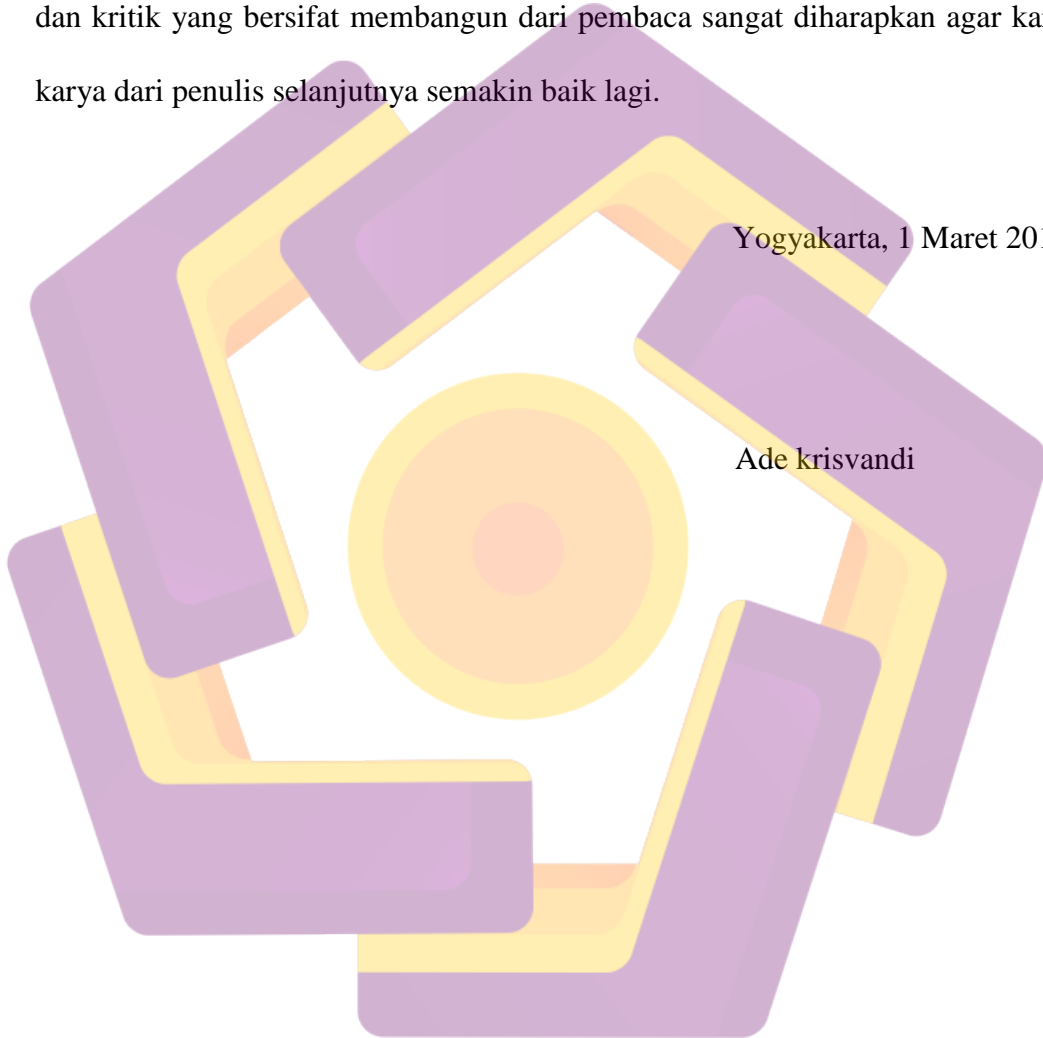
1. Bapak Prof. Dr. H. M. Suyanto, MM selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Ibu Krisnawati, S.Si., MT selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta .
3. Bapak Mei P Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing dari penulis yang telah banyak meluangkan waktu untuk membimbing dan memotivasi selama proses pembuatan skripsi.
4. Segenap dosen dan staff universitas Amikom Yogyakarta Yogyakarta terima kasih untuk segala bantuannya.
5. Ibu Harini, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah TK ABA Taruna Minomartani Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian dalam skripsi saya.
6. Teman-teman Sistem Informasi 05 angkatan 2013 Universitas Amikom Yogyakarta yang telah berbagi pengalaman , suka dan duka.

7. Orang tua, keluarga dan semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu. Terima kasih untuk doa, dukungan dan bantuannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, maka saran dan kritik yang bersifat membangun dari pembaca sangat diharapkan agar karya-karya dari penulis selanjutnya semakin baik lagi.

Yogyakarta, 1 Maret 2017

Ade krisvandi



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
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	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Peneltian.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan	5
1.6.4 Metode Pengembangan	5
1.6.5 Metode Testing.....	5
1.7 Sistematik Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori	8
2.2.1	Definisi Media Pembelajaran	8
2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran	9
2.2.3	Pengertian Huruf, Angka dan Warna	12
2.2.4	<i>Multimedia</i>	14
2.3	Metode Analisis	22
2.3.1	Analisis Kebutuhan Sistem	22
2.4	Langkah-langkah Pengembangan Aplikasi <i>Multimedia</i>	23
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		28
3.1	Tinjauan Umum	28
3.1.1	Profil Sekolah	28
3.1.2	Keunggulan Sekolah	29
3.1.3	Visi, Misi dan Tujuan Sekolah	29
3.2	Mengidentifikasi Masalah	30
3.3	Studi Kelayakan	31
3.3.1	Kelayakan Teknologi	31
3.3.2	Kelayakan Hukum	32
3.3.3	Kelayakan Operasional	32
3.4	Analisis Kebutuhan Sistem	32
3.5	Perancangan Aplikasi	34
3.5.1	Merancang Konsep	34
3.5.2	Merancang <i>Isi</i>	35
3.5.3	Merancang Naskah	36
3.5.4	Merancang Grafik	38
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Memproduksi Sistem	45
4.1.1	Pembuatan <i>Background</i>	46
4.1.2	Pembuatan Gambar	48
4.1.3	Pembuatan <i>Button</i>	50

4.1.4	Pembuatan Animasi	51
4.1.5	Pembuatan Suara.....	52
4.2	Pembahasan	53
4.2.1	Tampilan <i>Intro</i>	53
4.2.2	Tampilan Menu Utama	54
4.2.3	Tampilan Materi.....	56
4.2.4	Tampilan Materi Huruf	57
4.2.5	Tampilan Materi Angka	58
4.2.6	Tampilan Materi Warna	59
4.2.7	Tampilan Kuis Huruf, Angka dan Warna	60
4.2.8	Tampilan Tentang Aplikasi.....	61
4.2.9	Tampilan Bantuan Aplikasi.....	62
4.2.10	Tampilan Keluar Aplikasi.....	62
4.3	<i>Testing</i>	63
4.3.1	<i>Unit Testing</i>	64
4.3.2	<i>Black Box Testing</i>	67
4.4	<i>Mastering</i> dan Pengemasan.....	69
4.5	Prosedur Penerapan dan Pemakaian Media Pembelajaran	69
BAB V PENUTUP.....		70
5.1	Kesimpulan.....	70
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		72
LAMPIRAN.....		1

DAFTAR TABEL

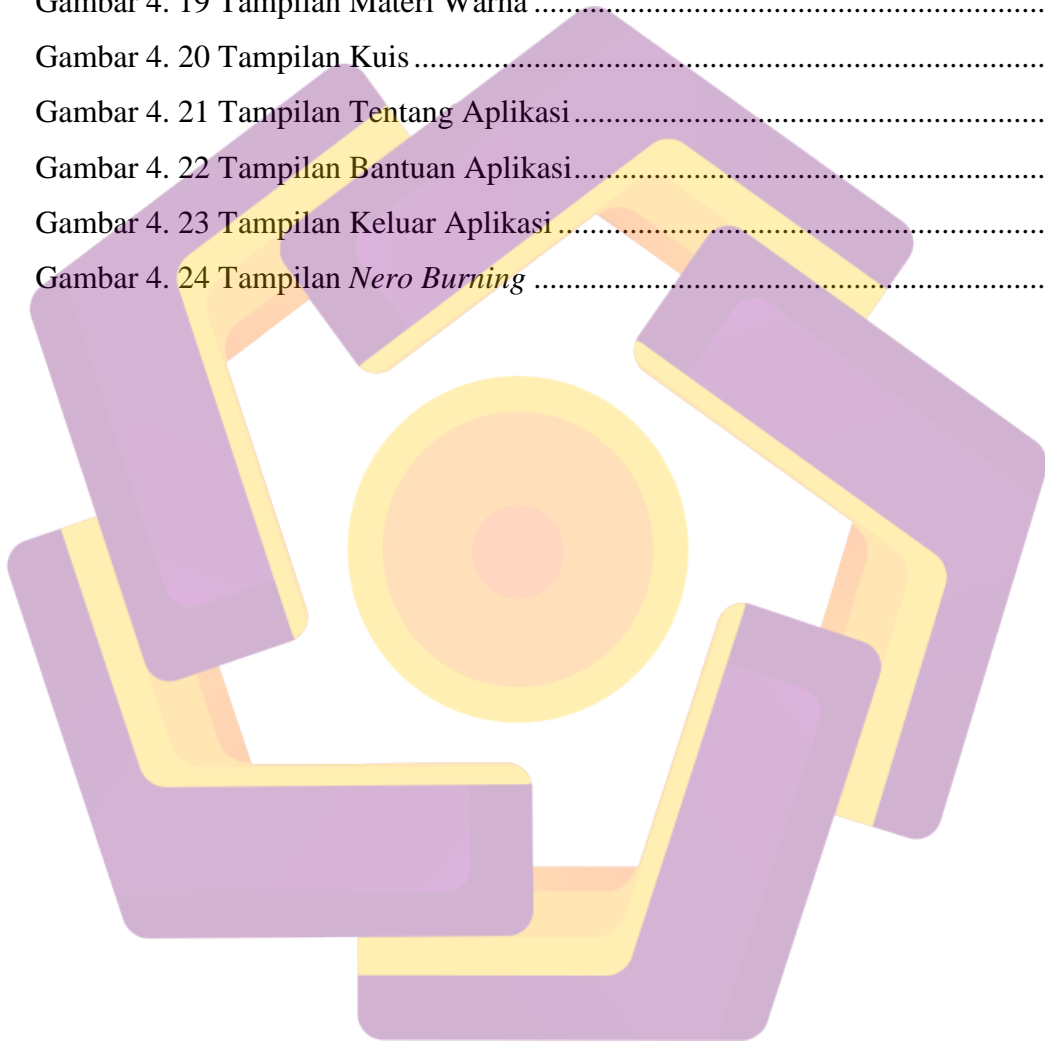
Tabel 3. 1 Perancangan Naskah	37
Tabel 4. 1 <i>Unit Testing</i>	64
Tabel 4. 2 <i>Black Box Testing</i>	67



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Fungsi media dalam proses pembelajaran [4]	10
Gambar 2. 2 Struktur Linier	19
Gambar 2. 3 Struktur Hierarki [6].....	20
Gambar 2. 4 Struktur Menu [6].....	21
Gambar 2. 5 Struktur Jaringan [6].....	22
Gambar 2. 6 Siklus Pengembangan Multimedia[5]	24
Gambar 3. 1 Struktur Navigasi Hierarki.....	36
Gambar 3. 2 Halaman <i>Intro</i>	38
Gambar 3. 3 Halaman Menu Utama	39
Gambar 3. 4 Halaman Materi.....	40
Gambar 3. 5 Halaman Huruf.....	40
Gambar 3. 6 Halaman Angka.....	41
Gambar 3. 7 Halaman Warna.....	42
Gambar 3. 8 Halaman Kuis.....	42
Gambar 3. 9 Halaman Tentang	43
Gambar 3. 10 Halaman Bantuan	44
Gambar 3. 11 Halaman Menu Keluar	44
Gambar 4. 1 Alur Proses Pembuatan Media Pembelajaran.....	45
Gambar 4. 2 Background <i>Intro</i> dan Menu Utama.....	46
Gambar 4. 3 Background Menu Materi Huruf.....	47
Gambar 4. 4 Background Menu Materi Angka.....	47
Gambar 4. 5 Background Menu Materi Warna.....	48
Gambar 4. 6 Kereta Dengan Keterangan Huruf.....	48
Gambar 4. 7 Balon Dengan Keterangan Angka.....	49
Gambar 4. 8 Mobil Bus Dengan Keterangan Warna	49
Gambar 4. 9 <i>Convert To Symbol</i>	50
Gambar 4. 10 Tombol – Tombol Aplikasi.....	51
Gambar 4. 11 Tampilan <i>Motion Tween</i>	52
Gambar 4. 12 Tampilan Pembuatan Suara.....	53

Gambar 4. 13 Tampilan <i>Intro</i>	54
Gambar 4. 14 Tampilan Menu Utama.....	55
Gambar 4. 15 Tampilan Materi	56
Gambar 4. 16 Tampilan Materi Huruf	57
Gambar 4. 18 Tampilan Materi Angka	58
Gambar 4. 19 Tampilan Materi Warna	59
Gambar 4. 20 Tampilan Kuis	60
Gambar 4. 21 Tampilan Tentang Aplikasi.....	61
Gambar 4. 22 Tampilan Bantuan Aplikasi.....	62
Gambar 4. 23 Tampilan Keluar Aplikasi	63
Gambar 4. 24 Tampilan <i>Nero Burning</i>	69



INTISARI

Sebagian dari siswa – siswi di TK ABA Taruna Minomartani masih sering di jumpai anak didik yang mengalami kesulitan dalam belajar mengenai materi Huruf, Angka dan Warna. Banyak faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam belajar memahami materi tersebut. Mulai dari segi sarana dan fasilitas, belum adanya media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar menjadi lebih menarik. Kemudian dari segi pengajaran kadang saat pembelajaran sedang berlangsung masih ada anak-anak yang tidak fokus perhatiannya kepada guru, hal ini karena metode yang diajarkan oleh guru di TK ABA tersebut kurang mendukung dalam proses pengajaran. Guru disana masih mengandalkan metode lama yaitu hanya ceramah dalam gaya klasik, guru tidak menggunakan dukungan media dalam proses pengajaran kepada anak-anak tersebut. Metode pembelajaran seperti ini tidak memenuhi prinsip - prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mencoba memberikan inovasi baru untuk mengatasi masalah yang ada di sekolah tersebut, yaitu dengan mengembangkan Aplikasi Media Pembelajaran Mengenal "Huruf, Angka dan Warna" Untuk TK ABA Taruna Minomartani Berbasis Multimedia Menggunakan Flash.

Dengan adanya Media Pembelajaran ini pelajaran menjadi lebih menyenangkan. Kemudian siswa menjadi tidak merasa bosan dan monoton dalam belajar. Dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran mengenal "Huruf, Angka dan Warna" adalah media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa - siswi di TK ABA Taruna Minomartani.

Kata kunci: Multimedia, Media Pembelajaran, Huruf, Angka dan Warna, TK ABA Taruna Minomartani.

ABSTRACT

Most of the students in TK ABA Taruna Minomartani still often encountered students who have difficulty in learning about the material Letters, Numbers and Colors. Many factors that cause students difficulties in learning to understand the material. Starting in terms of facilities, there is no media that can help learning become more attractive. Then in terms of teaching sometimes when learning is in progress there are still children who do not focus their attention to teachers, it is because the method taught by teachers in TK ABA is less support in the teaching process. Teachers there are still relying on old methods that only lecture in the classic style, the teachers do not use the media support in the teaching process to the children. Learning methods like these do not meet the principles - principles of effective learning and less empowering potential students.

Therefore, researchers interested in trying to provide new innovations to address the problems that exist in the schools, namely by developing the Learning Media Applications Know "Letters, Numbers and Colors" To TK ABA Taruna Minomartani Based Multimedia Using Flash.

With the Learning Media is a lesson to be more enjoyable. Then students become bored and monotonous in learning. It can be concluded that the product of learning media to know the "Letters, Numbers and Colors" is an effective medium used in the learning process for students in TK ABA Taruna Minomartani.

Keywords: *Multimedia, Learning Media, Letters, Numbers and Colors, Multimedia , TK ABA Taruna Minomartani.*