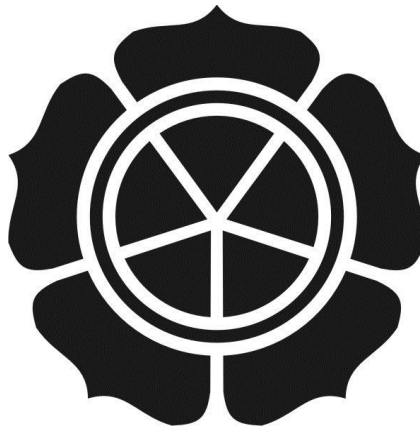


**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D “AKSARA JAWA DAN
TOKOH PEWAYANGAN” BERBASIS DESKTOP UNTUK
SD NEGERI GEMAWANG MLATI
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Diploma D3
pada jurusan Teknik Informatika



disusun oleh

Aisyah Linggar Budiningrum 12.01.3145

Ryan Wisnu Ardhie 12.01.3163

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D “AKSARA JAWA DAN
TOKOH PEWAYANGAN” BERBASIS DESKTOP UNTUK
SD NEGERI GEMAWANG MLATI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aisyah Linggar Budinigrum 12.01.3145

Ryan Wisnu Ardhie 12.01.3163

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir
pada tanggal 24 Juni 2015

Dosen Pembimbing



Tonny Hidayat, M.Kom
NIK. 190302182

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D “AKSARA JAWA DAN
TOKOH PEWAYANGAN” BERBASIS DESKTOP UNTUK
SD NEGERI GEMAWANG MLATI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Aisyah Linggar Budinigrum

12.01.3145

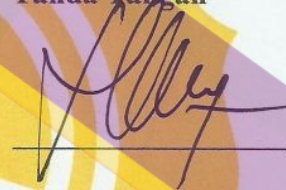
telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Hanif Al Fatta, M.Kom
NIK.190302096



Akhmad Dahlan, M.Kom
NIK.190302174



Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 27 Juni 2015

KETUA STM IK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

**PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN 2D “AKSARA JAWA DAN
TOKOH PEWAYANGAN” BERBASIS DESKTOP UNTUK
SD NEGERI GEMAWANG MLATI YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ryan Wisnu Ardhie

12.01.3163

telah dipertahankan didepan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Juni 2015

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

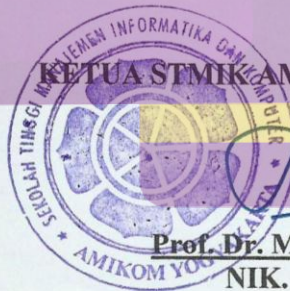
Tanda Tangan

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

Agus Purwanto, M.Kom
NIK.190302229

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer
Tanggal 26 Juni 2015

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



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

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, tugas akhir ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam tugas akhir 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, 10 Agustus 2015

Nama

NIM

Tanda Tangan

Aisyah Linggar Budiningrum

12.01.3145

Ryan Wisnu Ardhie

12.01.3163



MOTTO HIDUP

"Buah jatuh belum tentu jauh dari pohonnya, tetapi buah jatuh pada pohon yang sama"(R. Wisnu Ardhie)

"Kecerdasan seperti celana dalam, perlu dimiliki tetapi tidak untuk dipertontonkan"(R. Wisnu Ardhie)

"Jadilah kamu manusia yang pada kelahiranmu semua orang tertawa bahagia, tetapi hanya kamu sendiri yang menangis; dan pada kematianmu semua orang menangis sedih, tetapi hanya kamu sendiri yang tersenyum." (Mahatma Gandhi)

Dari Abu Hurairah ra. Bahwasanya Rasulullah bersabda:

"Apabila seseorang meninggal dunia, maka terputuslah semua amalnya kecuali tiga hal yaitu:

Sedekah jariyah,

Ilmu yang bermanfaat,

Anak sholeh yang mau mendoakannya."

(HR. Muslim)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah sholawat dan salam atas Rasulullah, keluarga, para sahabat, dan segenap pengikutnya hingga akhir zaman. Segala puji milik Allah Subhanahu wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah dan taufik-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Karya ini kami Persembahkan untuk:

Kedua Orang tua yang sangat kami cinta dan sayangi, untuk doa, dukungan dan bimbingan yang tiada hentinya.

Keluarga, Saudara, Sahabat. Kalian telah menjadi penyemangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.

Keluarga D3TI-03 dan DAMELAN JAWA yang telah sama-sama berjuang, berkarya, baik senang maupun tidak susah selama 3 tahun ini.
Semoga masa depan kita Cerah Semua.

Terima kasih semua atas kebersamaan selama ini.

Semoga persaudaraan kita tidak akan pernah putus.

KATA PENGANTAR

Tugas Akhir 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 Diploma 3 dan untuk memperoleh gelar Ahli Madya.

Dengan selesainya tugas akhir ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, MM. Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom. selaku ketua jurusan D3 Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Tonny Hidayat, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan dan masukan bagi penulis dalam pembuatan tugas akhir.
4. Bapak dan Ibu Dosen STMIK AMIKOM Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama penulis kuliah.
5. Semua keluarga besar penulis terutama untuk orang tua yang tidak pernah lelah memberikan dukungan, semangat, dan doa kepada penulis.
6. Teman-teman senasib dan seperjuangan selama ini yang luar biasa semangatnya.

7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu baik dukungan moril maupun materil, pikiran, dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini.

Dalam penulisan tugas akhir ini penyusun menyadari sepenuhnya akan kekurangan karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan penyusun, oleh karena itu saran dan kritik yang membangun senantiasa diharapkan demi menyempurnakan hasil penelitian ini.

Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca umumnya dan khususnya untuk pengembangan pada bidang multimedia.

Yogyakarta, 24 Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	v
MOTTO HIDUP.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL.....	xvi
INTISARI.....	xvii
<i>ABSTRACT</i>	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Metode Penelitian.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Pembelajaran	8
2.2.1	Pengertian Pembelajaran.....	8
2.2.2	Tujuan Pembelajaran.....	9
2.2.3	Pengertian Materi Pembelajaran Aksara Jawa dan Tokoh Pewayangan	9
2.2.4	Aplikasi Media Pembelajaran	10
2.3	Media Pembelajaran	11
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran.....	11
2.3.2	Manfaat Media Pembelajaran	12
2.4	Multimedia	13
2.4.1	Pengertian Multimedia	13
2.4.2	Unsur-unsur Multimedia	14
2.4.3	Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran	16
2.5	Rancangan Pengembangan Multimedia	16
2.5.1	Struktur Informasi Multimedia	16
2.5.1.1	Struktur Linier	16
2.5.1.2	Struktur Menu.....	17
2.5.1.3	Struktur Hierarki.....	18
2.5.1.4	Struktur Jaringan	18
2.5.1.5	Struktur Kombinasi	19
2.5.2	Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	20
BAB III.....		24
PERANCANGAN SISTEM		24
3.1	Tinjauan Umum.....	24

3.1.1	Gambaran Umum Tempat Penelitian.....	24
3.2	Analisis Kebutuhan	30
3.2.1	Analisis Kebutuhan Informasi.....	30
3.2.2	Kebutuhan Perangkat Keras	30
3.2.3	Kebutuhan Perangkat Lunak	31
3.2.4	Kebutuhan Sumber Daya Manusia (SDM)	31
3.3	Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran	32
3.3.1	Merancang Konsep.....	32
3.3.2	Merancang Isi	33
3.3.3	Merancang Naskah.....	34
3.3.4	Perancangan Tampilan	35
BAB IV	40
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	40
4.1	Perancangan Aplikasi	40
4.1.1	Pembuatan Gambar	41
4.1.2	Proses Pembuatan Sound	43
4.1.3	Lembar Kerja Macromedia Flash.....	44
4.1.4	Import file.....	44
4.1.5	Halaman Intro.....	45
4.1.6	Halaman Menu Utama	46
4.1.7	Halaman Tentang Aplikasi.....	46
4.1.8	Halaman Pengaturan	47
4.1.9	Halaman Mulai.....	50
4.1.10	Halaman Belajar Aksara Jawa	51
4.1.11	Halaman Tokoh Pewayangan.....	51

4.1.12	Halaman Latihan	52
4.1.13	Pembuatan Tombol	53
4.1.14	Mengubah ke dalam File .exe	54
4.2	Implementasi Tampilan	55
4.2.1	Intro	55
4.2.2	Menu Pengaturan	56
4.2.3	Tombol Tentang	56
4.2.4	Tombol Keluar	57
4.2.5	Menu Mulai	58
4.2.6	Halaman Aksara Jawa	58
4.2.7	Halaman Tokoh Pewayangan	59
4.2.8	Halaman Latihan	59
4.3	Pengujian Sistem	60
4.3.1	Pengujian Metode Black Box Testing	60
4.3.2	Validasi ahli Materi	61
4.3.3	Pengujian Terhadap Pengguna	62
4.4	Penggunaan Sistem	63
4.5	Pemeliharaan Sistem	63
BAB V	65
PENUTUP	65
5.1	Kesimpulan	65
5.2	Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN		

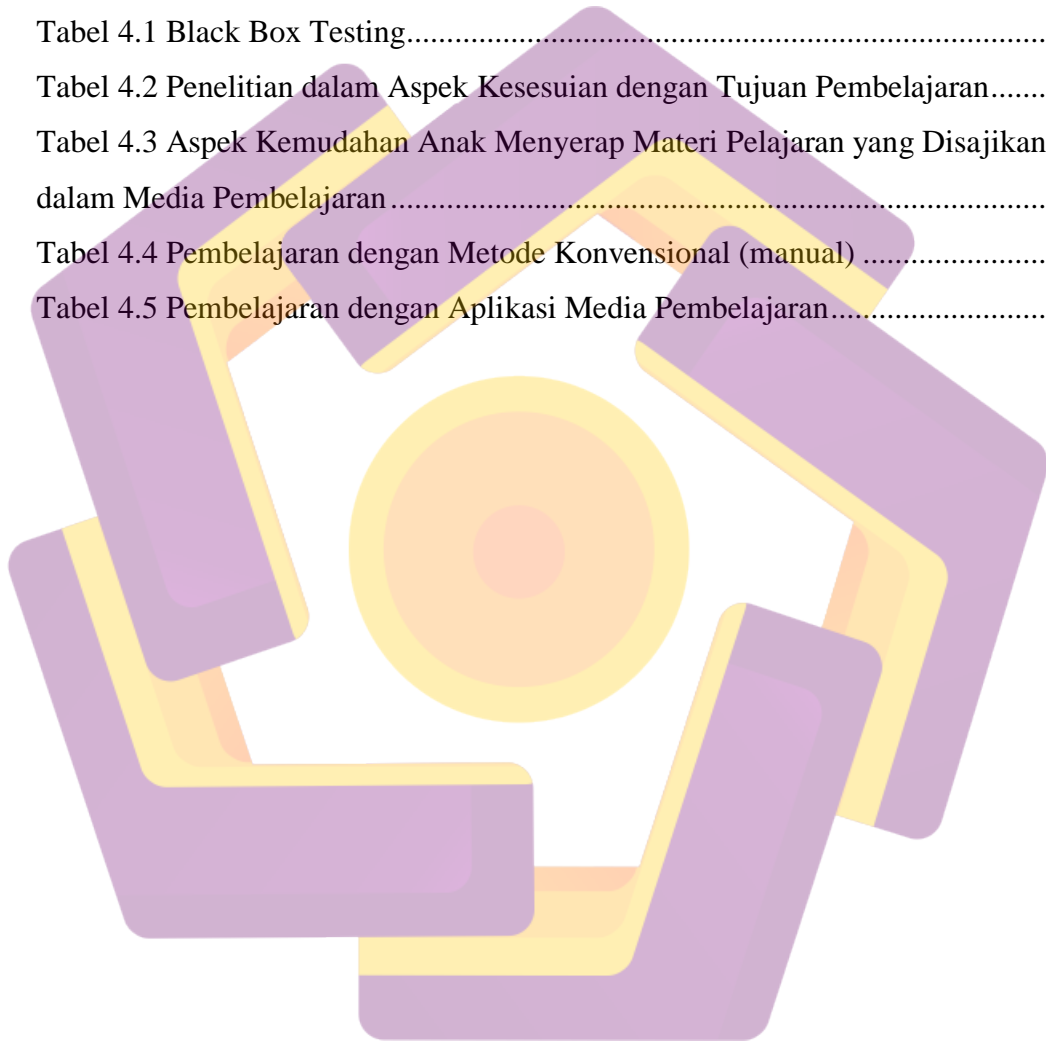
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media Pembelajaran Aksara Jawa.....	10
Gambar 2.2 Media Pembelajaran Asmaul Husna	11
Gambar 2.3 Struktur Linier	17
Gambar 2.4 Struktur Menu	17
Gambar 2.5 Struktur Hierarki	18
Gambar 2.6 Struktur Jaringan	19
Gambar 2.7 Struktur Kombinasi	20
Gambar 2.8 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia.....	21
Gambar 3.1 Kondisi Kelas V Sekolah Dasar Negeri Gemawang	29
Gambar 3.2 Struktur Informasi Kegiatan Pembelajaran	33
Gambar 3.3 Rancangan Halaman Intro.....	36
Gambar 3.4 Rancangan Menu Utama	36
Gambar 3.5 Rancangan Menu About.....	37
Gambar 3.6 Rancangan Menu Pengaturan.....	37
Gambar 3.7 Rancangan Menu Start	38
Gambar 3.8 Rancangan Menu Sinau Aksara Jawa	38
Gambar 3.9 Rancangan Menu Tokoh Pewayangan	39
Gambar 3.10 Rancangan Menu Latihan.....	39
Gambar 4.1 Karakter Gambar Wayang.....	40
Gambar 4.2 Karakter Gambar Wayang.....	41
Gambar 4.3 Gambar Background 1	42
Gambar 4.4 Gambar Background 2	42
Gambar 4.5 Gambar Background 3	43
Gambar 4.6 Editing Backsound	43
Gambar 4.7 Macromedia Flash.....	44
Gambar 4.8 Import File to Library.....	45
Gambar 4.9 Efek Motion Tween Pada Pepohonan	45
Gambar 4.10 Efek Motion Tween pada Tokoh Wayang	46
Gambar 4.11 Proses Pembuatan Button di Menu Utama.....	46

Gambar 4.12 Proses Pembuatan Motion Tween di Halaman Tentang Aplikasi...	47
Gambar 4.13 Halaman Pengaturan	47
Gambar 4.14 Tampilan Layar Normal	50
Gambar 4.15 Tampilan Layar Fullscreen.....	50
Gambar 4.16 Halaman Mulai	51
Gambar 4.17 Halaman Belajar Aksara Jawa.....	51
Gambar 4.18 Halaman Tokoh Pewayangan.....	52
Gambar 4.19 Halaman Latihan	52
Gambar 4.20 Jendela Publish Settings	55
Gambar 4.21 Tampilan Intro.....	56
Gambar 4.22 Tampilan Menu Pengaturan	56
Gambar 4.23 Halaman Tentang	57
Gambar 4.24 Tampilan Peringatan Keluar.....	57
Gambar 4.25 Tampilan Menu Mulai.....	58
Gambar 4.26 Halaman Aksara Jawa	58
Gambar 4.27 Halaman Tokoh Pewayangan.....	59
Gambar 4.28 Halaman Latihan	59

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Pengembangan Sistem Multimedia.....	22
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	30
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak	31
Tabel 4.1 Black Box Testing.....	60
Tabel 4.2 Penelitian dalam Aspek Kesesuaian dengan Tujuan Pembelajaran.....	61
Tabel 4.3 Aspek Kemudahan Anak Menyerap Materi Pelajaran yang Disajikan dalam Media Pembelajaran	61
Tabel 4.4 Pembelajaran dengan Metode Konvensional (manual)	62
Tabel 4.5 Pembelajaran dengan Aplikasi Media Pembelajaran.....	63



INTISARI

Bahasa Jawa merupakan salah satu pelajaran yang dianggap paling membosankan oleh siswa. Terlebih untuk siswa Sekolah Dasar. Metode pembelajaran dari guru masih menggunakan metode konservatif, yakni guru menjelaskan dengan ceramah dan siswa menyimak buku pelajaran. Dengan demikian peserta didik cepat merasakan kebosanan saat menerima pelajaran karena media yang kurang menarik.

Media pembelajaran bahasa jawa ini di khususkan untuk menjelaskan materi aksara jawa dan tokoh perwayangan. Tujuan dibuatnya aplikasi ini guna meningkatkan mutu dan sebagai sarana pembelajaran interaktif dan menyenangkan untuk siswa kelas V di sekolah maupun di rumah.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, Animasi, Wayang, Aksara Jawa, Flash



ABSTRACT

Bahasa Jawa is one of the most boring subjects considered by the students. Especially for elementary school students. Learning methods of the teachers are still using conservative methods, the teacher explains to the students listen to lectures and textbooks. Thus the learners quickly feel the boredom while receiving a lesson because the media are less attractive.

Bahasa Jawa learning media specialized in order to explain the material perwayangan and aksara Jawa. The purpose of this application is made in order to improve the quality of and as a means of learning interactive and fun for the students of Ji classes in schools as well as in Home.

Keywords : *Learning Media, Animation, Puppet, Aksara Jawa, Flash*

