

**CD PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK
SEKOLAH DASAR KELAS 1 SEMESTER 1 BERTEMA KELUARGA
BERBASIS ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya
Program Diploma III Teknik Informatika



Oleh:

TITIK SUSILOWATI

NIM. M3110150

**PROGRAM DIPLOMA III TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM
UNIVERSITAS SEBELAS MARET SURAKARTA**

2013

commit to user

**CD PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK
SEKOLAH DASAR KELAS 1 SEMESTER 1 BERTEMA KELUARGA
BERBASIS ADOBE FLASH**

Disusun Oleh:

TITIK SUSILOWATI

NIM. M3110150

Tugas akhir ini telah disetujui untuk dipertahankan
di hadapan dewan penguji pada 28 Juni 2013

Pembimbing Utama

Fendi Aji Purnomo, S.Si.

NIDN. 9906008002

commit to user

HALAMAN PENGESAHAN
CD PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK
SEKOLAH DASAR KELAS 1 SEMESTER 1 BERTEMA KELUARGA
BERBASIS ADOBE FLASH

Disusun Oleh:

TITIK SUSILOWATI

NIM. M3110150

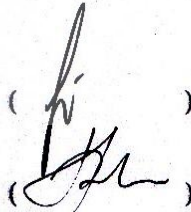


Pembimbing Utama,

Fendi Aji Purnomo, S.Si.

NIDN. 9906008002

Tugas akhir ini telah diterima dan disahkan oleh Dewan Penguji Tugas Akhir
 Program Diploma III Teknik Informatika pada Senin, 15 Juli 2013

Dewan Penguji:

- | | | |
|--------------|---|---|
| 1. Penguji 1 | Fendi Aji Purnomo, S.Si.
NIDN. 9906008002 | () |
| 2. Penguji 2 | Ovide Decroly W. A, S.T, M.Eng
NIDN. 060358601 | () |
| 3. Penguji 3 | Firma Sahrul B, S.Kom, M.Eng
NIDN. 0601028502 | () |

Disahkan Oleh:



Dekan
 Fakultas MIPA UNS

Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc(Hons), Ph.D.

NIP. 19610223 198601 1 001



Ketua Program Studi
 Diploma III Teknik Informatika

Drs. Y.S. Paleudadi, M.Sc.

NIP. 19560407 198303 1 004

commit to user

ABSTRACT

Titik Susilowati. 2013. FAMILY THEMATIC LEARNING CD FOR 1st SEMESTER OF FIRST GRADE STUDENTS ELEMENTARY SCHOOL BASED ON ADOBE FLASH. DIII Informatics Engineering Diploma Program. Faculty of Mathematics and Natural Sciences. Sebelas Maret University.

Education is one of the means which is forming a human to experience a progress. In addition, world of education can be developed rapidly through the development curriculum and technology. To support the development and progress in the world of education it is required to make a new method which makes easily for students and teachers in the teaching and learning processes, typically to create interactive learning CD.

The development of interactive learning CD has been used Waterfall method. This method uses some gradually process beginning from analysis, design, development and testing. Learning CD has been made based on curriculum of KTSP 2006 and used adobe flash as the software.

In this research produced Family Thematic Learning CD contains the course material, exercise in the form of game and evaluation.

Keywords: Multimedia, Interactive Learning CD, Adobe Flash

ABSTRAK

Titik Susilowati. 2013. **CD PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 1 SEMESTER 1 BERTEMA KELUARGA BERBASIS ADOBE FLASH.** Program DIII Teknik Informatika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang membentuk manusia untuk mengalami suatu kemajuan. Selain itu dunia pendidikan dapat berkembang dengan pesat melalui perkembangan kurikulum dan perkembangan teknologi. Untuk mendukung perkembangan dan kemajuan di dunia pendidikan maka diperlukan membuat suatu metode baru yang dapat mempermudah siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah dengan membuat CD pembelajaran interaktif.

Metode pengembangan pembuatan CD pembelajaran interaktif ini menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini menggunakan beberapa proses bertahap dimulai dari analisis, perancangan, pembuatan, dan pengujian. CD pembelajaran dibuat berdasarkan kurikulum KTSP 2006 dan dibuat dengan menggunakan software adobe flash.

Dalam penelitian ini dihasilkan CD Pembelajaran Tematik bertemakan keluarga yang berisi materi, latihan yang berupa game dan evaluasi.

Kata kunci: Multimedia, CD Pembelajaran Interaktif, Adobe Flash.

MOTTO

La Tahzan Innallaha Ma'ana

*Bersemangatlah dalam menggapai apa-apa yang bermanfaat bagimu
(HR. Muslim)*

*Bersyukurlah saat engkau tidak mengetahui sesuatu, karena hal itu memberimu
kesempatan untuk belajar.*

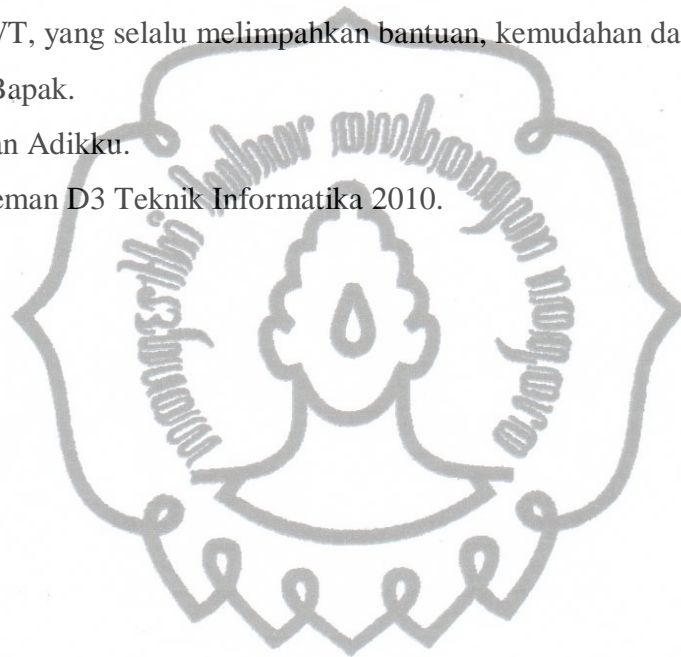
*Dan, Dia telah mengajarkan kepadamu apa yang belum kamu ketahui. Dan
adalah karunia Allah itu sangatlah besar
(QS. AN-Nisa : 113)*

*(Ingatlah) ketika kamu memohon pertolongan kepada Robb-mu, lalu
diperkenankannya bagimu
(QS. Al-Anfal : 9)*

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan untuk:

1. Allah SWT, yang selalu melimpahkan bantuan, kemudahan dan kelancarannya.
2. Ibu dan Bapak.
3. Kakak dan Adikku.
4. Teman-teman D3 Teknik Informatika 2010.



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirahim,

Alhamdulillahirobbil'alamin, penulis panjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas karunianya, hidayah, dan segala kemudahannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan pembuatan Tugas Akhir dengan judul “CD PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 1 SEMESTER 1 BERBASIS ADOBE FLASH”.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh kelulusan Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta. Keberhasilan pelaksanaan dan penulisan laporan Tugas Akhir ini tidak lepas dari bantuan Allah SWT, bimbingan, kerjasama serta bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Kepada Allah SWT, yang memberikan bantuan dan kemudahannya.
2. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc., PhD. selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Bapak Drs. Palgunadi, M.Sc, selaku Ketua Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret.
4. Bapak Fendi Aji Purnomo, S.Si., selaku pembimbing, yang telah memberikan bimbingan, saran, dan petunjuk dalam pembuatan tugas akhir ini.
5. Kedua orang tua, kakak, dan adik atas doa, dukungan, perhatian dan segalanya yang menjadikan penulis bersemangat dan termotivasi untuk melakukan yang terbaik.
6. Teman-teman sekelas, TI-C 2010, terima kasih telah menyediakan waktu untuk berbagi ilmu, bantuan, dan dukungan ketika penulis memiliki permasalahan.
7. Teman-teman D3 Teknik Informatika angkatan 2010 terima kasih atas segala dukungan dan bantuan kalian.

8. Dan kepada seluruh pihak yang telah membantu, yang tidak dapat penulis disebutkan satu per satu. Terima kasih atas dukungan dan kerjasamanya.

Dalam pembuatan CD pembelajaran dan laporan ini masih banyak kekurangan, untuk memperbaiki dan menyempurnakan penulis mengharapkan saran dari pembaca sehingga laporan ini dapat memenuhi harapan dari semua pihak. Akhir kata semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Surakarta, Juni 2013



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	7
2.1 Kurikulum Tematik	7
2.2 Kurikulum KTSP	8
2.3 Adobe Flash	9
2.4 ActionScript	9
2.5 Multimedia	9
2.6 Adobe Audition	10
2.7 CorelDraw X4	10
2.8 Struktur Navigasi	11
a. Struktur Navigasi Linier	11
b. Struktur Navigasi Hirarki	11
c. Struktur Navigasi Non Linier	12

	c. Struktur Navigasi Campuran	13
BAB III	ANALISIS KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN	14
3.1	Analisis Kebutuhan.....	14
3.1.1	Kebutuhan Hardware	14
3.1.2	Kebutuhan Software.....	14
3.2	Langkah Pengembangan Aplikasi	15
3.2.1	Analisis Data.....	15
3.2.2	Perancangan CD Pembelajaran	15
3.2.3	Pembuatan CD Pembelajaran	16
3.2.4	Tahap Uji Coba.....	16
3.3	Rancangan Konten Materi Pembelajaran Tema “Keluarga”	17
3.4	Struktur Navigasi Menu Aplikasi	18
3.5	Perancangan Desain Aplikasi	18
3.5.1	Rancangan Intro	18
3.5.2	Rancangan Menu Utama	19
3.5.3	Rancangan Petunjuk.....	20
3.5.4	Rancangan Pengembang.....	20
3.5.5	Rancangan Menu Materi	21
3.5.6	Rancangan Materi	22
3.5.7	Rancangan Latihan.....	22
3.5.8	Rancangan Evaluasi	23
3.5.9	Rancangan Menu Keluar	24
3.6	Perancangan Skenario Dubbing.....	25
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN UJI COBA	29
4.1	Detail Aplikasi	29
4.2	Pembuatan Aplikasi	29
4.2.1	Pembuatan Halaman Intro	30
4.2.2	Pembuatan Halaman Menu Utama	30
4.2.3	Pembuatan Halaman Petunjuk	31
4.2.4	Pembuatan Halaman Pengembang	31
4.2.5	Pembuatan Halaman Menu Materi	32

4.2.6 Pembuatan Halaman Materi	32
4.2.7 Pembuatan Halaman Latihan	33
4.2.8 Pembuatan Halaman Evaluasi	33
4.2.9 Pembuatan Halaman Keluar	34
4.2.10 Pemrograman dengan <i>Actionscript</i>	34
4.2.11 Merekam dan Mengedit Suara	36
4.3 Tampilan Aplikasi	36
4.3.1 Tampilan Halaman Intro	36
4.3.2 Tampilan Halaman Menu Utama	37
4.3.3 Tampilan Halaman Petunjuk	37
4.3.4 Tampilan Halaman Pengembang	38
4.3.5 Tampilan Halaman Menu Materi	38
4.3.6 Tampilan Halaman Materi	39
4.3.7 Tampilan Halaman Latihan	40
4.3.8 Tampilan Halaman Evaluasi	42
4.3.9 Tampilan Halaman Keluar	43
4.9 Hasil Pengujian Aplikasi	44
BAB V PENUTUP	45
5.1 Kesimpulan	45
5.2 Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	46

DAFTAR TABEL

Tabel3.1	Konten Materi Pembelajaran	17
Tabel3.2	Rancangan Skenario Dubbing.....	25
Tabel3.3	Hasil Pengujian Aplikasi	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Metode Waterfall Pengembangan CD Pembelajaran	4
Gambar 2.1	Struktur Navigasi Linier.....	11
Gambar 2.2	Struktur Navigasi Hirarki	12
Gambar 2.3	Struktur Navigasi Non Linier	12
Gambar 2.4	Struktur Navigasi Campuran	13
Gambar 3.1	Metode Waterfall Pengembangan CD Pembelajaran	15
Gambar 3.2	Site Map Struktur Navigasi Menu Aplikasi	18
Gambar 3.3	Rancangan Intro.....	19
Gambar 3.4	Rancangan Halaman Menu Utama	19
Gambar 3.5	Rancangan Halaman Petunjuk.....	20
Gambar 3.6	Rancangan Halaman Pengembang	21
Gambar 3.7	Rancangan Halaman Menu Materi	21
Gambar 3.8	Rancangan Halaman Materi	22
Gambar 3.9	Rancangan Halaman Latihan.....	23
Gambar 3.10	Rancangan Halaman Evaluasi	23
Gambar 3.11	Rancangan Halaman Keluar.....	24
Gambar 4.1	Pembuatan Halaman Intro.....	30
Gambar 4.2	Pembuatan Halaman Menu Utama	30
Gambar 4.3	Pembuatan Halaman Petunjuk.....	31
Gambar 4.4	Pembuatan Halaman Pengembang	32
Gambar 4.5	Pembuatan Halaman Menu Materi	32
Gambar 4.6	Pembuatan Halaman Materi	33
Gambar 4.7	Pembuatan Halaman Latihan.....	33
Gambar 4.8	Pembuatan Halaman Evaluasi	34
Gambar 4.9	Pembuatan Halaman Keluar.....	34
Gambar 4.10	Merkam dan Mengedit Suara	36
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Intro	37
Gambar 4.12	Tampilan Halaman Menu Utama	37
Gambar 4.13	Tampilan Halaman Petunjuk	38

Gambar 4.14	Tampilan Halaman Pengembang.....	38
Gambar 4.15	Tampilan Halaman Menu Materi	39
Gambar 4.16	Tampilan Halaman Materi	39
Gambar 4.17	Tampilan Halaman Latihan.....	41
Gambar 4.18	Tampilan Halaman Evaluasi	43
Gambar 4.19	Tampilan Halaman Keluar	43

