

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
BERTEMA PERISTIWA UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 2
SEMESTER 2 BERBASIS FLASH**

TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ntuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma III
Program Studi Diploma III Teknik Informatika



Disusun Oleh :

BETTY NURAINA RAHMAWATI

NIM. M3110028

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

2015

commit to user

HALAMAN PERSETUJUAN

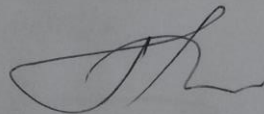
**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERTEMA
PERISTIWA UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 2 SEMESTER 2
BERBASIS FLASH**

Disusun Oleh :

BETTY NURAINA RAHMAWATI
NIM. M3110028

Tugas Akhir ini disetujui untuk dipertahankan di hadapan dewan penguji
pada tanggal 9 Juli 2015

Pembimbing



Ovide Decroly Wisnu Ardhi, S.T, M.Eng
NIDN. 0603058601

HALAMAN PENGESAHAN

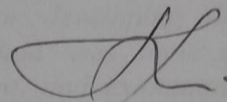
APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERTEMA
PERISTIWA UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 2 SEMESTER 2
BERBASIS FLASH

Disusun oleh :

BETTY NURAINA RAHMAWATI

NIM. M3110028

Dibimbing oleh :

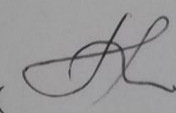
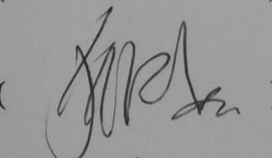
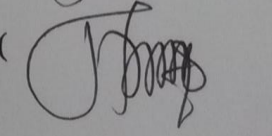


Ovide Decroly Wisnu Ardhi, S.T, M.Eng

NIDN. 0603058601

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan oleh dewan penguji Tugas Akhir
Program Diploma III Teknik Informatika
Pada hari 29 Juli 2015

Dewan Penguji :

- | | | |
|--------------|---|---|
| 1. Penguji 1 | Ovide Decroly Wisnu A, S.T, M.Eng
NIDN. 0603058601 | () |
| 2. Penguji 2 | Firma Sahrul B, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0601028502 | () |
| 3. Penguji 3 | Hartatik, S.Si., M.Si
NIDN. 0703057802 | () |

Disahkan Oleh:

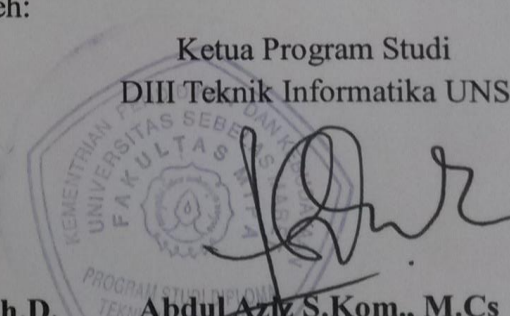
Dekan Fakultas MIPA UNS



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

NIP. 19610223 198601 1 001

Ketua Program Studi
DIII Teknik Informatika UNS



Abdul Aziz S.Kom., M.Cs

NIP. 19810413 200501 1 001

ABSTRACT

Betty Nuraina Rahmawati, 2015. ***MEDIA APPLICATION OF THEMATIC LEARNING THEMED EVENTS FOR ELEMENTARY SCHOOL GRADE 2 SEMESTER 2.*** Diploma III of Informatics Engineering, Faculty of Mathematics and Natural Science, Sebelas Maret University.

Thematic learning can be defined as a learning activities by integrate the material of several subjects in a single theme or topic of discussion. Sutirjo and Sri Istuti Mamik (2004: 6) state that thematic learning is an attempt to integrate knowledge, skills, values, or the attitude of learning, and creative idea by using themes.

The method used for developing this interactive learning media is waterfall method. This method uses some gradually process beginning from analysis, design, development, and examination. This learning application has been made based on curriculum of KTSP 2011 and created using Adobe Flash.

This research resulted thematic learning applications covering several subjects, those are Indonesian, mathematics, science, social science, and civics with events theme.

Keywords: Elementary Schools Thematic, KTSP, Flash

ABSTRAK

Betty Nuraina Rahmawati, 2015. **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK BERTEMA PERISTIWA UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 2 SEMESTER 2 BERBASIS FLASH**. Diploma III Teknik Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Sebelas Maret.

Pembelajaran tematik dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran dengan mengintegrasikan materi beberapa mata pelajaran dalam satu tema/topik pembahasan. Sutirjo dan Sri Istuti Mamik (2004: 6) menyatakan bahwa pembelajaran tematik merupakan satu usaha untuk mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, nilai, atau sikap pembelajaran, serta pemikiran yang kreatif dengan menggunakan tema.

Metode pengembangan pembuatan media pembelajaran interaktif ini menggunakan metode *Waterfall*. Metode ini menggunakan beberapa proses bertahap dimulai dari analisis, perancangan, pembuatan dan pengujian. Aplikasi pembelajaran dibuat berdasarkan kurikulum KTSP 2011 dan dibuat dengan menggunakan Adobe Flash.

Dalam penelitian ini dihasilkan aplikasi pembelajaran tematik yang mencakup mata pelajaran Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu Pengetahuan Alam, Ilmu Pengetahuan Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan dengan tema Peristiwa.

Kata Kunci: Tematik SD, KTSP, Flash

MOTTO

Do not give up, the beginning is always the hardest.

(Unknown)

Be yourself, because an original is worth more than a copy.

(Unknown)

If you have time to think of a beautiful end, then live beautifully until the end

(Sakata Gintoki)

Don't worry about those who talk behind you back, they're behind you for a reason

(Unknown)

Dream high made you doing something big!

(Gea's Daddy)

HALAMAN PERSEMBAHAN



Tugas Akhir ini ku persembahkan untuk:

1. Bapak, Ibu, kakak dan adikku tercinta yang telah mendukung dan mendoakanku.
2. Bolokuruwoku, Mas Adi Permana dan Nella Rosalia yang senantiasa menjadi penyemangat dan menemani disetiap hariku.
3. Teman-teman TI A 2010 yang telah banyak membantu.
4. Buat semua pihak yang telah membantuku, terima kasih semuanya.

commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan YME yang telah melimpahkan rahmat dan barokahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “Aplikasi Media Pembelajaran Tematik Bertema Peristiwa Untuk Sekolah Dasar Kelas 2 Semester 2 Berbasis Flash”. Laporan Tugas Akhir ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat mencapai gelar Ahli Madya Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam melakukan penelitian dan penyusunan laporan Tugas Akhir ini penulis telah mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc.(Hons),Ph.D selaku Pimpinan Fakultas MIPA Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
2. Bapak Abdul Aziz S.Kom., M.Cs selaku Ketua Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang memberikan izin kepada penulis untuk belajar.
3. Bapak Ovide Decroly Wisnu Ardhi, S.T, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah dengan penuh kesabaran dan ketulusan memberikan ilmu dan bimbingan terbaik kepada penulis.
4. Bapak Agus Purnomo,S.Si selaku pembimbing akademik. Terima kasih atas masukan yang diberikan selama proses perkuliahan.
5. Para Dosen Program Studi Diploma III Teknik Informatika Universitas Sebelas Maret yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis.
6. Bapak, Ibu dan seluruh keluarga atas doa, bantuan, kasih sayang, perhatian dan segalanya.

7. Rekan-rekan TIA 2010 dan bolokurowo terima kasih atas segala support dan bantuan kalian.
8. Dan seluruh pihak-pihak yang tidak dapat penulis cantumkan satu persatu, terimakasih atas segala bimbingan, bantuan, kritik, dan saran dalam penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa laporan Tugas Akhir ini masih jauh dari sempurna. Untuk itu, semua jenis saran, kritik dan masukan yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Demikian laporan ini disusun, dengan harapan dapat memberikan manfaat serta pengetahuan bagi pembaca.

Surakarta, Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN ABSTRACT.....	iv
HALAMAN 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 Kegiatan	2
1.5 Manfaat Kegiatan	2
1.6 Metode Penelitian.....	2
1.7 Batasan Masalah.....	3
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Pembelajaran Tematik.....	5
2.1.1 Definisi Dari Pembelajaran Tematik	5
2.1.2 Ciri-ciri Pembelajaran Tematik.....	5
2.2 KTSP	7
2.3 Multimedia	7
2.3 Adobe Flash	8
2.4 Adobe Audition.....	9
2.5 CorelDraw	9
2.6 Struktur Navigasi.....	10
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	11
3.1. Konsep Dasar Pengembangan Multimedia	11

3.1.1 Konsep Dasar Multimedia.....	11
3.1.2 Proposal.....	11
3.1.3 Target Pengguna.....	11
3.1.4 Dukungan <i>Platform</i> , Teknologi dan <i>Multiplayer</i>	11
3.2 Manajemen Proyek Pengembangan Multimedia	12
3.2.1 Kebutuhan dan Peran / Tugas Tim Pengembang Multimedia... ..	12
3.2.2 Perancangan Jadwal	12
3.2.3 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak dalam Pengembangan Multimedia	12
3.2.3.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	12
3.2.3.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	13
3.2.4 Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak dalam Implementasi Multimedia.....	13
3.2.4.1 Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	13
3.2.4.2 Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	13
3.3 Perancangan Multimedia.....	14
3.3.1 Perancangan Interaktif (<i>Interactive Design</i>).....	14
3.3.2 Perancangan Antarmuka (<i>Interface Design</i>)	14
3.3.2.1 Rancangan Tampilan Halaman Awal	14
3.3.2.2 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	15
3.3.2.3 Rancangan Tampilan Halaman Belajar.....	15
3.3.2.4 Rancangan Tampilan Permenu Mata Pelajaran	16
3.3.2.5 Rancangan Tampilan Halaman Kuis.....	16
3.3.2.6 Rancangan Tampilan Kuis Pilihan Ganda	16
3.3.3 Perancangan Grafis (<i>Design Graphic</i>)	17
3.3.3.1 Perancangan Grafis Tombol Halaman Utama.....	17
3.3.3.2 Perancangan Grafis Tombol Halaman Belajar.....	17
3.3.3.3 Perancangan Grafis Tombol Mulai	18
3.3.3.4 Perancangan Grafis Tombol Cursor Pensil.....	18
3.3.4 Perancangan Navigasi (<i>Navigation Design</i>)	18
3.3.4.1 Perancangan Grafis Tombol Keluar.....	18

	3.3.4.2 Perancangan Grafis Tombol Kembali.....	18
	3.3.4.2 Perancangan Grafis Tombol <i>Home</i>	19
	3.3.5 Konten Tekstual (<i>Textual Content</i>)	19
	3.3.6 Diagram Alir (<i>Flowchart</i>)	19
	3.3.6.1 Diagram Alir Halaman Utama	19
	3.3.7 <i>Storyboard</i>	20
BAB IV	IMPLEMENTASI DAN EVALUASI	21
4.1	Produksi	21
4.1.1	Pembuatan Antarmuka (<i>Interface Design</i>).....	21
4.1.1.1	Pembuatan Antarmuka Halaman Intro	21
4.1.1.2	Pembuatan Antarmuka Halaman Utama	22
4.1.1.3	Perancangan Antarmuka Halaman Belajar	23
4.1.1.3.1	Perancangan Antarmuka Halaman Bahasa Indonesia	23
4.1.1.3.2	Perancangan Antarmuka Halaman Matematika	25
4.1.1.3.3	Perancangan Antarmuka Halaman IPA	27
4.1.1.3.4	Perancangan Antarmuka Halaman IPS	29
4.1.1.3.5	Perancangan Antarmuka Halaman PKN.....	32
4.1.1.4	Pembuatan Antarmuka Halaman Kuis.....	34
4.1.1.4.1	Perancangan Antarmuka Halaman Kuis	34
4.1.1.4.2	Perancangan Antarmuka Halaman Kuis Pilihan Ganda.....	34
4.1.1.4.3	Perancangan Antarmuka Halaman Mencocokkan.....	37
4.1.2	Pembuatan Elemen Desain (<i>Design Grafis</i>)	38
4.1.2.1	Pembuatan <i>Object</i>	38
4.1.2.2	Pembuatan Elemen Desain Tombol Belajar	39
4.1.2.3	Pembuatan Elemen Desain Tombol Kuis	41
4.1.2.4	Pembuatan Elemen Desain Tombol Matematika ..	41
4.1.2.5	Pembuatan Elemen Desain Tombol Perkalian	41

4.1.2.6	Pembuatan Elemen Desain Tombol Tabel Perkalian	
4.1.2.7	Pembuatan Elemen Desain Tombol Bahasa Indonesia	42
4.1.2.8	Pembuatan Elemen Desain Tombol Cara Menyampaikan Pesan	42
4.1.2.9	Pembuatan Elemen Desain Tombol Contoh.....	42
4.1.2.10	Pembuatan Elemen Desain Tombol Ilmu Pengetahuan Alam	43
4.1.2.11	Pembuatan Elemen Desain Tombol Energi	43
4.1.2.12	Pembuatan Elemen Desain Tombol Energi Panas	43
4.1.2.13	Pembuatan Elemen Desain Tombol Energi Bunyi.....	43
4.1.2.14	Pembuatan Elemen Desain Tombol Energi Cahaya	44
4.1.2.15	Pembuatan Elemen Desain Tombol Ilmu Pengetahuan Sosial	44
4.1.2.16	Pembuatan Elemen Desain Tombol Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga.....	44
4.1.2.17	Pembuatan Elemen Desain Tombol Kedudukan dan Peran Ayah.....	45
4.1.2.18	Pembuatan Elemen Desain Tombol Kedudukan dan Peran Ibu.....	45
4.1.2.19	Pembuatan Elemen Desain Tombol Kedudukan dan Peran Anak.....	45
4.1.2.20	Pembuatan Elemen Desain Tombol Pendidikan Kewarganegaraan	46
4.1.2.21	Pembuatan Elemen Desain Tombol Pengertian Musyawarah.....	46
4.1.2.22	Pembuatan Elemen Desain Tombol Mulai	46
4.1.2.23	Pembuatan Elemen Desain Tombol Kursor Pensil	48

4.1.3 Pembuatan Audio	49
4.1.3.1 Audio untuk Narasi	49
4.1.3.2 Audio untuk <i>Effect</i> dan <i>Backsound</i> Kuis	50
4.1.4 <i>Authoring</i> dan Pemrograman (<i>Authoring and Programming</i>)	
4.1.4.1 Animasi <i>Typing Yext</i>	50
4.1.4.2 Fungsi untuk <i>Load Data Soal</i>	52
4.1.4.3 Memulai dan Menampilkan Soal	56
4.1.4.4 Pemeriksaan Jawaban	58
4.1.4.4.1 Jawaban Benar	59
4.1.4.4.2 Jawaban Salah	59
4.1.4.5 Menampilkan Nilai	60
4.1.4.6 Kuis Mencocokkan	60
4.2 Implementasi	61
4.2.1 Implementasi Antarmuka	61
4.2.1.1 Implementasi Antarmuka Halaman Intro	61
4.2.1.2 Implementasi Antarmuka Halaman Utama	62
4.2.1.3 Implementasi Antarmuka Halaman Belajar	62
4.2.1.3.1 Implementasi Antarmuka Halaman Bahasa Indonesia	63
4.2.1.3.2 Implementasi Antarmuka Halaman Matematika	64
4.2.1.3.3 Implementasi Antarmuka Halaman IPA	65
4.2.1.3.4 Implementasi Antarmuka Halaman IPS	67
4.2.1.3.5 Implementasi Antarmuka Halaman PKN	69
4.2.1.4 Implementasi Antarmuka Halaman Kuis	70
4.2.1.4.1 Implementasi Antarmuka Halaman Kuis Pilihan Ganda	71
4.2.1.4.2 Implementasi Antarmuka Halaman Mencocokkan	72
4.2.2 Implementasi Elemen Grafis	73

4.2.2.1 Implementasi Elemen Grafis Tombol Belajar	73
4.2.2.2 Implementasi Elemen Grafis Tombol Kuis	73
4.2.2.3 Implementasi Elemen Grafis Tombol Matematika	73
4.2.2.4 Implementasi Elemen Grafis Tombol Perkalian....	74
4.2.2.5 Implementasi Elemen Grafis Tombol Tabel Perkalian	74
4.2.2.6 Implementasi Elemen Grafis Tombol Bahasa Indonesia	74
4.2.2.7 Implementasi Elemen Grafis Tombol Cara Menyampaikan Pesan	74
4.2.2.8 Implementasi Elemen Grafis Tombol Contoh.....	74
4.2.2.9 Implementasi Elemen Grafis Tombol Ilmu Pengetahuan Alam	75
4.2.2.10 Implementasi Elemen Grafis Tombol Energi.....	75
4.2.2.11 Implementasi Elemen Grafis Tombol Energi Panas	75
4.2.2.12 Implementasi Elemen Grafis Tombol Energi Bunyi.....	75
4.2.2.13 Implementasi Elemen Grafis Tombol Energi Cahaya	76
4.2.2.14 Implementasi Elemen Grafis Tombol Ilmu Pengetahuan Sosial	76
4.2.2.15 Implementasi Elemen Grafis Tombol Kedudukan dan Peran Anggota Keluarga.....	76
4.2.2.16 Implementasi Elemen Grafis Tombol Kedudukan dan Peran Ayah.....	76
4.2.2.17 Implementasi Elemen Grafis Tombol Kedudukan dan Peran Ibu.....	77
4.2.2.18 Implementasi Elemen Grafis Tombol Kedudukan dan Peran Anak.....	77

4.2.2.19	Implementasi Elemen Grafis Tombol Pendidikan Kewarganegaraan	77
4.2.2.20	Implementasi Elemen Grafis Tombol Pengertian Musyawarah.....	77
4.2.2.21	Implementasi Elemen Grafis Tombol Mulai	78
4.2.2.22	Implementasi Elemen Grafis Pensil.....	78
4.2.3	Impelementasi Navigasi	78
4.2.3.1	Impelementasi Navigasi Tombol Keluar	78
4.2.3.2	Impelementasi Navigasi Tombol Kembali	78
4.2.3.3	Impelementasi Navigasi Tombol Home	79
4.3	Pengujian.....	79
BAB V	PENUTUP.....	80
5.1	Kesimpulan	80
5.2	Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Struktur Navigasi Linier.....	10
Gambar 2.2	Struktur Navigasi Hirarki.....	10
Gambar 2.3	Struktur Navigasi Non Linier.....	11
Gambar 2.4	Struktur Navigasi Campuran.....	11
Gambar 3.1	Rancangan Interaktif.....	14
Gambar 3.2	Desain Menu Awal.....	14
Gambar 3.3	Desain Menu Utama.....	15
Gambar 3.4	Desain Halaman Belajar.....	15
Gambar 3.5	Desain Halaman per Mata Pelajaran.....	16
Gambar 3.6	Desain Halaman Isi Kuis.....	16
Gambar 3.7	Desain Halaman Kuis Pilihan Ganda.....	17
Gambar 3.8	Perancangan Grafis Tombol Halaman Utama.....	17
Gambar 3.9	Perancangan Grafis Tombol Halaman Belajar.....	17
Gambar 3.10	Perancangan Grafis Tombol Mulai.....	18
Gambar 3.11	Perancangan Grafis Cursor Pensil.....	18
Gambar 3.12	Perancangan Navigasi Tombol Keluar.....	18
Gambar 3.13	Perancangan Navigasi Tombol Kembali.....	18
Gambar 3.14	Perancangan Navigasi <i>Home</i>	19
Gambar 3.15	Konten Tekstual.....	19
Gambar 3.16	Diagram alir halaman utama.....	20
Gambar 3.17	<i>Storyboard</i>	20
Gambar 4.1	Memberi nama <i>instace</i> untuk mulai_tb.....	21
Gambar 4.2	Pembuatan halaman intro.....	21
Gambar 4.3	Pembuatan antarmuka halaman utama.....	22
Gambar 4.4	Pembuatan antarmuka halaman belajar.....	23
Gambar 4.5	Membuat layer 1.....	24
Gambar 4.6	Membuat tampilan materi.....	24
Gambar 4.7	Membuat tampilan contoh.....	25

commit to user

Gambar 4.8	Membuat layer text	25
Gambar 4.9	Membuat tampilan narasi	26
Gambar 4.10	Membuat animasi contoh perkalian	26
Gambar 4.11	Membuat animasi tabel perkalian	27
Gambar 4.12	Membuat layer text	27
Gambar 4.13	Membuat tampilan frame label energi	28
Gambar 4.14	Membuat tampilan materi energi panas	28
Gambar 4.15	Membuat tampilan materi energi bunyi	29
Gambar 4.16	Membuat tampilan materi energi cahaya	29
Gambar 4.17	Membuat layer text	30
Gambar 4.18	Membuat tampilan frame label kel	30
Gambar 4.19	Tampilan materi kedudukan dan peran ayah.....	31
Gambar 4.20	Tampilan materi kedudukan dan peran ibu	31
Gambar 4.21	Tampilan materi kedudukan dan peran anak.....	32
Gambar 4.22	Mengatur timeline	32
Gambar 4.23	Membuat tampilan materi	33
Gambar 4.24	Membuat tampilan contoh.....	33
Gambar 4.25	Pembuatan halaman kuis.....	34
Gambar 4.26	Mengatur timeline	34
Gambar 4.27	Pembuatan antarmuka halaman petunjuk kuis.....	35
Gambar 4.28	Pembuatan timeline kuis pilihan ganda	36
Gambar 4.29	Pembuatan antarmuka halaman kuis pilihan ganda	36
Gambar 4.30	Pembuatan Antarmuka Halaman Penampil Hasil Kuis.....	37
Gambar 4.31	Pembuatan Antarmuka Halaman Kuis Mencocokkan.....	37
Gambar 4.32	Proses Pembuatan Objek Anak	38
Gambar 4.33	Proses Pembuatan Objek Ayah.....	38
Gambar 4.34	Proses Pembuatan Objek ibu.....	39
Gambar 4.35	Membuat tombol	39
Gambar 4.36	<i>Export</i> file dalam format *.png	40
Gambar 4.37	<i>Import to library</i>	40
Gambar 4.38	<i>Convert to Symbol</i>	40

Gambar 4.39	Menambahkan teks.....	41
Gambar 4.40	Membuat tombol kuis	41
Gambar 4.41	Membuat tombol matematika	41
Gambar 4.42	Membuat tombol perkalian	41
Gambar 4.43	Membuat tombol tabel perkalian	42
Gambar 4.44	Membuat tombol bahasa indonesia.....	42
Gambar 4.45	Membuat tombol cara menyampaikan pesan.....	42
Gambar 4.46	Membuat tombol contoh	42
Gambar 4.47	Membuat tombol ilmu pengetahuan alam.....	43
Gambar 4.48	Membuat tombol energi	43
Gambar 4.49	Membuat tombol energi panas	43
Gambar 4.50	Membuat tombol energi bunyi	43
Gambar 4.51	Membuat tombol energi cahaya	44
Gambar 4.52	Membuat tombol ilmu pengetahuan sosial	44
Gambar 4.53	Membuat tombol kedudukan dan peran anggota keluarga	44
Gambar 4.54	Membuat tombol kedudukan dan peran ayah	45
Gambar 4.55	Membuat tombol kedudukan dan peran ibu.....	45
Gambar 4.56	Membuat tombol kedudukan dan peran anak	45
Gambar 4.57	Membuat tombol pendidikan kewarganegaraan	46
Gambar 4.58	Membuat tombol pengertian musyawarah	46
Gambar 4.59	Membuat tombol	46
Gambar 4.60	<i>Export</i> file dalam format *.png	47
Gambar 4.61	<i>Import to library</i>	47
Gambar 4.62	<i>Convert to Symbol</i>	47
Gambar 4.63	Membuat tombol	48
Gambar 4.64	<i>Export</i> file dalam format *.png	48
Gambar 4.65	<i>Import to library</i>	49
Gambar 4.66	<i>Convert to Symbol</i>	49
Gambar 4.67	<i>Actionscript</i> kursor pensil	49
Gambar 4.68	Pengeditan suara dengan <i>Adobe Audition</i>	50
Gambar 4.69	<i>Script</i> untuk animasi <i>typing text</i>	50

Gambar 4.70	<i>Function autoWrite</i>	51
Gambar 4.71	<i>Statement</i>	51
Gambar 4.72	<i>Actionscript load soal (1)</i>	53
Gambar 4.73	<i>Actionscript load soal (2)</i>	53
Gambar 4.74	<i>Actionscript load soal (3)</i>	54
Gambar 4.75	<i>Actionscript load soal (4)</i>	54
Gambar 4.76	<i>Actionscript mengacak soal</i>	55
Gambar 4.77	<i>Actionscript load data xml</i>	55
Gambar 4.78	<i>Actionscript memulai kuis</i>	56
Gambar 4.79	<i>Actionscript menampilkan soal</i>	56
Gambar 4.80	<i>Condition yang terdapat pada frame ShowQuiz</i>	57
Gambar 4.81	<i>Script yang digunakan untuk memeriksa jawaban</i>	58
Gambar 4.82	<i>Script untuk menghitung banyak jawaban benar</i>	59
Gambar 4.83	<i>Script untuk menghitung banyak jawaban salah</i>	59
Gambar 4.84	<i>Script untuk menghitung hasil akhir kuis</i>	60
Gambar 4.85	<i>Script untuk kuis mencocokkan</i>	60
Gambar 4.86	Implementasi antarmuka halaman intro	61
Gambar 4.87	Tampilan halaman utama	62
Gambar 4.88	Implementasi antarmuka halaman belajar.....	62
Gambar 4.89	Implementasi antarmuka halaman materi bahasa indonesia	63
Gambar 4.90	Implementasi antarmuka halaman contoh bahasa indonesia	63
Gambar 4.91	Implementasi antarmuka halaman matematika	64
Gambar 4.92	Implementasi antarmuka halaman contoh perkalian.....	64
Gambar 4.93	Implementasi antarmuka halaman tabel perkalian	65
Gambar 4.94	Implementasi antarmuka halaman penjelasan energi.....	65
Gambar 4.95	Implementasi antarmuka halaman penjelasan energi panas.....	66
Gambar 4.96	Implementasi antarmuka halaman penjelasan energi bunyi.....	66
Gambar 4.97	Implementasi antarmuka halaman penjelasan energi cahaya.....	67
Gambar 4.98	Implementasi antarmuka halaman penjelasan keluarga	67
Gambar 4.99	Implementasi antarmuka halaman penjelasan ayah	68
Gambar 4.100	Implementasi antarmuka halaman penjelasan ibu.....	68

Gambar 4.101	Implementasi antarmuka halaman penjelasan anak	69
Gambar 4.102	Implementasi antarmuka pengertian musyawarah	69
Gambar 4.103	Implementasi antarmuka halaman contoh musyawarah	70
Gambar 4.104	Implementasi Antarmuka Halaman Kuis	70
Gambar 4.105	Pembuatan antarmuka halaman petunjuk kuis	71
Gambar 4.106	Implementasi Antarmuka Kuis Pilihan Ganda	71
Gambar 4.107	Implementasi antarmuka bila jawaban benar	72
Gambar 4.108	Implementasi antarmuka bila jawaban salah	72
Gambar 4.109	Implementasi antarmuka halaman kuis mencocokkan	73
Gambar 4.110	Implementasi tombol belajar	73
Gambar 4.111	Implementasi tombol kuis	73
Gambar 4.112	Implementasi tombol matematika	73
Gambar 4.113	Implementasi tombol perkalian	74
Gambar 4.114	Implementasi tombol tabel perkalian	74
Gambar 4.115	Implementasi tombol bahasa indonesia	74
Gambar 4.116	Implementasi tombol cara menyampaikan pesan	74
Gambar 4.117	Implementasi tombol contoh	75
Gambar 4.118	Implementasi tombol ilmu pengetahuan alam	75
Gambar 4.119	Implementasi tombol energi	75
Gambar 4.120	Implementasi tombol energi panas	75
Gambar 4.121	Implementasi tombol energi bunyi	75
Gambar 4.122	Implementasi tombol energi cahaya	76
Gambar 4.123	Implementasi ilmu pengetahuan sosial	76
Gambar 4.124	Implementasi kedudukan dan peran keluarga	76
Gambar 4.125	Implementasi kedudukan dan peran ayah	76
Gambar 4.126	Implementasi kedudukan dan peran ibu	77
Gambar 4.127	Implementasi kedudukan dan peran anak	77
Gambar 4.128	Implementasi pendidikan kewarganegaraan	77
Gambar 4.129	Implementasi pengertian musyawarah	77
Gambar 4.130	Implementasi tombol mulai	78
Gambar 4.131	Implementasi tombol pensil	78

Gambar 4.132	Implementasi tombol keluar.....	78
Gambar 4.133	Implementasi tombol kembali.....	78
Gambar 4.134	Implementasi tombol <i>home</i>	79



DAFTAR TABEL

Gambar 3.1	Tabel Perancangan Jadwal	12
Gambar 4.1	Hasil Pengujian	79

