

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI ALAT BANTU
PEMBELAJARAN BAGI ANAK USIA DINI 3-5 TAHUN
(STUDI KASUS PADA PAUD JOEL)**

TUGAS AKHIR

No.418/WM.FT.H6/T.INF/TA/2013



DISUSUN OLEH

TWINDRIANY E. M. TAKA

231 09 120

**JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG**

2013

**HALAMAN PERSETUJUAN
TUGAS AKHIR**

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN
BAGI ANAK USIA DINI 3-5 TAHUN
(STUDI KASUS PADA PAUD JOEL)**

OLEH :

TWINDRIANY E. M. TAKA
231 09 120

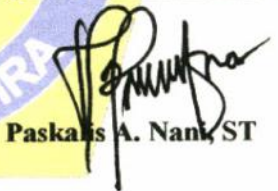
DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang
Tanggal : 30 Oktober 2013

DOSEN PEMBIMBING I


Emiliانا Meolbatak, ST, MT

DOSEN PEMBIMBING II


Paskalis A. Nani, ST

MENGETAHUI

**KETUA PROGRAM STUDI
TEKNIK INFORMATIKA
UNIKA WIDYA MANDIRA KUPANG**


Emiliانا Meolbatak, ST, MT

MENGESAHKAN

**DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIKA WIDYA MANDIRA KUPANG**


Ir. Ignatius Herliyarno, MT

**HALAMAN PENGESAHAN
TUGAS AKHIR**

**APLIKASI MULTIMEDIA SEBAGAI ALAT BANTU PEMBELAJARAN
BAGI ANAK USIA DINI 3-5 TAHUN
(STUDI KASUS PADA PAUD JOEL)**

OLEH :

TWINDRIANY E. M. TAKA
231 09 120



KETUA PELAKSANA
Emiliana Meolbatak
Emiliana Meolbatak, ST, MT

SEKERTARIS PELAKSANA
Paskalis A. Nani
Paskalis A. Nani, ST

Halaman Persembahkan

Skripsi ini kupersembahkan
untuk :



Yang paling pertama dan utama
untuk TUHAN YESUS yang luar biasa.

Keluarga tercinta :



Alm. Papa Andreas Djami Taka. Mama
Matelda Taka-Johannis.



Kakak dan adik-adik Velly, Cicy, Papy



Taka. Ayah dan bunda. Om, tante,
ponakan, sepupu-sepupu terbaik dan
seluruh keluarga besar Taka-
Johannis. 

Sahabat tersayang saya: Imel

Djong & Debby Nussy 

Teman-teman Teknik Informatika



2009, teman-teman pelayanan

Universal Youth & Amazing Grace



N' Pacar Tercinta: "Secreed.." 

Terima kasih untuk segala dukungan, doa dan
motivasi...I LOVE YOU 



HALAMAN MOTTO

Karena Allah telah berfirman: "Aku sekali-kali tidak akan membiarkan engkau dan Aku sekali-kali tidak akan meninggalkan engkau"

1Brani 13:5

"Kuatkan dan teguhkan hatimu, janganlah takut dan jangan gemetar karena mereka, sebab Tuhan, Allahmu, Dialah yang berjalan menyertai engkau; Ia tidak akan membiarkan engkau dan tidak akan meninggalkan engkau"

Ulangan 31:6

Ketika Akal berbisik :

"Menyerahlah"

Pengharapan berkata :

"Cobalah Lagi !"

Ketika Dunia berkata :

"Tidak Mungkin"

TUHAN berkata :

"Engkau Pasti Bisa !"

Twindriany Taka

PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini tidak memuat karya orang lain, kecuali yang telah disebutkan dalam daftar pustaka, sebagaimana layaknya karya ilmiah.

Kupang, Desember 2013

Twindriany Taka
23109120

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yesus Kristus, karena atas berkat, rahmat dan penyertaan-Nya sehingga penulisan Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Penulisan Tugas Akhir ini dapat disusun dengan baik karena banyak masukan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu pada kesempatan ini penulis hendak menyampaikan rasa hormat dan limpah terima kasih kepada:

1. Tuhanku Yesus Kristus yang luar biasa, yang telah membimbing, menyertai, memberi rahmat, hikmat, pengetahuan dan akal budi sehingga penulisan Tugas Akhir dapat terselesaikan dengan baik.
2. Alm. Papa tercinta Andreas Djami Taka dan Mama Matelda Taka, kaka dan adik Velly, Cicy dan Papy. Serta semua keluarga yang selalu memberikan dukungan kepada penulis.
3. Pater Yulius Yasinto, SVD, MA, M.Sc selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
4. Bapak Ir. Ignatius Herliyatno, MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira Kupang.
5. Ibu Emiliana Meolbatak ST, MT selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika sekaligus Pembimbing I yang telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.
6. Bapak Paskalis A. Nani, ST selaku Pembimbing II yang juga telah membantu dan membimbing dalam menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini.

7. Para dosen & staf karyawan Jurusan Teknik Informatika.
8. Teman – teman dan sahabat – sahabat saya dari Teknik Infromatika 2009, Universal Youth, Gmit Kefas dan kawan2 yang tidak bisa disebutkan satu per satu) yang selalu membantu, mendukung dan mendoakan untuk menyelesaikan penulisan Tugas Akhir.

Penulis menyadari dalam penyusunan Tugas Akhir ini, masih banyak terdapat kekurangan dan kelemahan yang dimiliki penulis baik itu sistematika penulisan maupun penggunaan bahasa. Untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik dari berbagai pihak yang bersifat membangun. Semoga Tugas Akhir ini berguna bagi pembaca secara umum dan penulis secara khusus. Akhir kata penulis ucapkan banyak terima kasih.

Kupang, 2013

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
PERNYATAAN HASIL KARYA	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian	3
1.5. Metodologi Penelitian	4
1.6. Sistematika Penulisan	7

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Peneliti terdahulu.....	9
2.2. Definisi Aplikasi	12
2.3. Sejarah Multimedia	13
2.4. Definisi Multimedia	13
2.5. Basis Data Multimedia	14
2.6. Pentingnya Multimedia	14
2.7. Pengertian media pembelajaran	15
2.8. Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Multimedia	15
2.9. Kurikulum PAUD.....	16
2.10 Materi PAUD	16

2.11 Tujuan dan Manfaat Metode Bercerita	17
2.12 Pengertian dan Jenis Cerita Rakyat	18
2.12.1 Pengertian Cerita Rakyat.....	18
2.12.2 Jenis Cerita Rakyat	18
2.13. Adobe Flash – Action Script	19
2.14. Komponen Adobe Flash CS 3	20
2.14.1 Lembar Kerja Adobe Flash CS 3	21
2.14.2 Mengetahui Timelin dan Frame	22

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisis Sistem	24
3.2. Analisis pengguna	25
3.3. Metode Pengembangan	25
3.4. Sistem Perangkat Pendukung	30
3.4.1. Sistem perangkat keras	31
3.4.2. Sistem perangkat lunak	31
3.5. <i>Storyboard</i> Aplikasi.....	31
3.6. Perancangan tampilan (<i>interface</i>) aplikasi.....	38
3.6.1. Rancangan tampilan awal aplikasi	38
3.6.2. Rancangan tampilan menu aplikasi	39
3.6.3. Rancangan tampilan materi	40
3.6.4. Rancangan tampilan cerita pulau Rote	40
3.6.5. Rancangan tampilan cerita pulau Sabu	41
3.6.6. Rancangan tampilan cerita pulau Timor	41
3.6.7. Rancangan tampilan cerita pulau Flores	42
3.6.8. Rancangan tampilan menu bimbel.....	42
3.6.9. Rancangan tampilan penutup	44

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Implementasi aplikasi	45
4.1.1. Implementasi tampilan awal aplikasi	48
4.1.2. Implementasi tampilan menu utama	47
4.1.3. Implementasi tampilan menu materi	50

4.1.4. Implementasi Tampilan Cerita Pulau Flores	52
4.1.5. Implementasi Tampilan Cerita Pulau Timor	54
4.1.6. Implementasi Tampilan Cerita Pulau Rote	56
4.1.7. Implementasi Tampilan Cerita Pulau Sabu	60
4.2. Implementasi tampilan bimbel	62
4.3. Implementasi tampilan penutup	64

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

5.1. Pengujian aplikasi	66
5.2. Analisis Hasil pengujian	66
5.3. Evaluasi	70

BAB VI PENUTUP

6.1. Kesimpulan	73
6.2. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan pengembangan multimedia	4
Gambar 2.1 Komponen multimedia	14
Gambar 2.2 Lembar kerja Adobe Flash CS 3	21
Gambar 2.3 Tampilan properties Adobe Flash CS 3	22
Gambar 2.4 Tampilan timeline Adobe Flash CS 3	22
Gambar 3.1 Rancangan tampilan awal.....	38
Gambar 3.2 Tampilan setelah menekan tombol scip	39
Gambar 3.3 Rancangan tampilan menu aplikasi.....	39
Gambar 3.4 Rancangan tampilan materi.....	40
Gambar 3.5 Rancangan tampilan cerita pulau rote	40
Gambar 3.6 Rancangan tampilan cerita pulau sabu	41
Gambar 3.7 Rancangan tampilan cerita pulau timor.....	41
Gambar 3.8 Rancangan tampilan cerita pulau flores	42
Gambar 3.9 Rancangan tampilan soal bimbingan belajar.....	44
Gambar 3.10 Tampilan penutup.....	44
Gambar 4.1 <i>Storyboard</i> tampilan awal aplikasi.....	46
Gambar 4.2 Implementasi tampilan awal aplikasi	46
Gambar 4.3 Code Implementasi tampilan awal aplikasi.....	47
Gambar 4.4 Tampilan setelah menekan tombol scip	48
Gambar 4.5 <i>Storyboard</i> tampilan menu utama	48
Gambar 4.6 tampilan menu utama	49
Gambar 4.7 Code implementasi tampilan menu utama	49
Gambar 4.8 <i>Storyboard</i> menu materi.....	51
Gambar 4.9 Tampilan menu materi	51
Gambar 4.10 <i>Storyboard</i> cerita pulau flores	52
Gambar 4.11 Tampilan implementasi cerita pulau flores	52
Gambar 4.12 Code implementasi cerita pulau flores	53
Gambar 4.13 Tampilan penutup cerita pulau flores.....	53
Gambar 4.14 <i>Storyboard</i> cerita pulau timor	55
Gambar 4.15 Tampilan implementasi cerita pulau timor.....	55
Gambar 4.16 Code implementasi cerita pulau timor	56
Gambar 4.17 Tampilan <i>backsound</i> cerita.....	56

Gambar 4.18 Code lain untuk menjalankan <i>backsound</i>	57
Gambar 4.19 <i>Storyboard</i> cerita pulau rote	58
Gambar 4.20 Tampilan implementasi cerita pulau rote	58
Gambar 4.21 <i>Storyboard</i> cerita pulau sabu	60
Gambar 4.22 Tampilan implementasi cerita pulau sabu	60
Gambar 4.23 Code implementasi cerita pulau sabu	61
Gambar 4.24 Tampilan Bimbel	62
Gambar 4.25 Code implementasi tampilan bimbel	62
Gambar 4.26 Tampilan panel library	63
Gambar 4.27 Tampilan skor menu bimbel	63
Gambar 4.28 Tampilan penutup	64
Gambar 4.29 Code implementasi tampilan penutup	65

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Peneliti Terdahulu	11
Tabel 3.1 Deskripsi Konsep	26
Tabel 3.2 Storyboard Ringkas.....	27
1. Storyboard Tampilan Awal Aplikasi	32
2. Storyboard Menu Utama	32
3. Storyboard Materi Pembelajaran	33
4. Storyboard Cerita Pulau Sabu Scene 1-8	35
5. Storyboard Cerita Pulau Sabu Scene 9-20	34
6. Storyboard Cerita Pulau Rote Scene 1-8	35
7. Storyboard Cerita Pulau Rote Scene 9-12	35
8. Storyboard Cerita Pulau Flores Scene 1-8	36
9. Storyboard Cerita Pulau Timor Scene 1-8	36
10. Storyboard Bimbingan Belajar	37
11. Storyboard Tampilan Penutup	37
Tabel 5.1 Hasil Pengujian Aplikasi	67
Tabel 5.2 Tabel Skor Hasil Bimbingan Belajar	71

ABSTRAK

Guru – guru pada PAUD Joel sering sekali mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama materi pelajaran menggunakan metode bercerita karena media pembelajaran hanya menggunakan buku cerita. Hal ini mengakibatkan anak didik menjadi jenuh dan tidak ada perhatian saat kegiatan belajar berlangsung.

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini ialah Metode pengembangan multimedia. Beberapa tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Aplikasi ini dibangun menggunakan software Adobe Flash CS 3.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi multimedia yang berisi materi tentang pengenalan cerita rakyat dari NTT. Aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran dan mempermudah penyampaian cerita.

Kata kunci : Aplikasi Multimedia, Pembelajaran Cerita Rakyat, PAUD Joel.

ABSTRACT

Teachers in early childhood Joel often have difficulty in delivering learning materials, especially using the subject matter because it only uses storytelling method storybook. This resulted protege become saturated and no attention the learning progress.

Methods used to develop this application is a multimedia expansion method. Several concept stages namely, planning, gathering materials, manufacturing, testing and distribution. This application was built using the software Adobe Flash CS 3.

This research produced a multimedia application that contain material about the introduction of NTT folklore. This application can help the learning process and facilitate the delivery of the story.

Keywords: Multimedia Applications, Learning Folklore, PAUD Joel.