

**PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA
UNTUK ANAK PRASEKOLAH (Play Group dan TK)**



SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi
Strata I pada Jurusan Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Oleh:

Rudy Setiawan
NIM : L200070023

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2012

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul

“PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK

ANAK PRASEKOLAH (Play Group dan TK)”

ini telah diperiksa, disetujui dan disahkan pada :

Hari :

Tanggal :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sudjalwo, M.Kom.
NIK : 404

Aris Budiman, ST, MT.
NIK : 885

HALAMAN PENGESAHAN

**PERANGKAT PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA UNTUK
ANAK PRASEKOLAH (Play Group dan TK)**

dipersiapkan dan disusun oleh

Rudy Setiawan

NIM : L200070023

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I

Anggota Dewan Penguji Lain

Drs. Sudjalwo, M.Kom.

Aris Rakhmadi, ST., M.Eng.

Pembimbing II

Aris Budiman, ST, MT.

Yusuf S.N. M. Eng

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar sarjana

Tanggal

Dekan
Fakultas Komunikasi dan Informatika

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Husni Thamrin, S.T, MT., Ph.D.
NIK : 706

Aris Rakhmadi, ST., M.Eng.
NIK : 983

DAFTAR KONTRIBUSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Berikut saya sampaikan daftar kontribusi dalam penyusunan skripsi:

1. Saya membuat program ini sendiri dengan bantuan buku dan internet.
 2. Program aplikasi yang saya gunakan untuk membuat program pembelajaran ini adalah *Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop 7.0, PhotoScape, dan jetAudio.*
 3. Komputer menggunakan AMD Turion(tm) Dual-Core Mobile M500, 2,2GHz
- Demikian pernyataan dan daftar kontribusi ini saya buat dengan sejujurnya. Saya bertanggungjawab atas isi dan kebenaran daftar di atas.

Surakarta,

Rudy Setiawan

Mengetahui:

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Sudjalwo, M.Kom.
NIK : 404

Aris Budiman, ST, MT.
NIK : 885

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO:

Pagi adalah awal dari perjalanan kehidupan yang ceria, keceriaan adalah awal dari segala harapan, harapan adalah awal dari segala keberhasilan. Ketika kehidupan memberimu seribu alasan untuk menangis, maka tunjukkanlah kalau kamu mempunyai sejuta alasan untuk tersenyum. Tersenyumlah karena senyummu adalah kekuatan untuk mencapai suatu keberhasilan, baik bagi kamu sendiri ataupun orang di dekatmu. Awali segala aktivitasmu dengan membaca "Bismillah".

PERSEMBAHAN :

1. Kedua orang tuaku tercinta yang senantiasa membimbingku dan merawatku dari kecil hingga ssekarang.
2. Saudara-saudaraku yang aku sayangi yang senantiasa memberiku semangat dan motifasi dalam menjalani hidup ini.
3. Rekan-rekan seperjuangan yang telah suka dan duka bersama melalui segala cobaan yang menerpa demi suatu kebaikan.
4. Soulmateku tersayang dan tercinta yang senantiasa memberikan dukungan, motifasi, semangat dan kasih sayangnya yang tulus untuk saya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah hanya kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat, hidayah serta nikmat yang tiada terkira kepada hamba-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “Perangkat Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Anak Prasekolah (Play Group dan TK)”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi kurikulum pada Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, sebagai kewajiban mahasiswa dalam rangka menyelesaikan program sarjana.

Dengan segala kemampuan yang maksimal, penyusun telah berusaha untuk menyelesaikan laporan skripsi ini, namun demikian penyusun menyadari bahwa laporan ini tentunya masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu penyusun mengharapkan dengan sangat saran serta kritik yang bersifat membangun demi perbaikan. Di sisi lain, skripsi ini juga merupakan hasil karya dan kerjasama dari banyak pihak, walaupun yang terlihat dimuka mungkin hanyalah sebuah nama. Sehingga dalam kesempatan ini penyusun mempersembahkan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya dengan segala kerendahan hati, kepada:

1. Allah SWT dengan sebaik-baik pujian, puji yang tidak bisa diungkapkan dengan kata. Bagi-Mu puji atas iman dan islam yang Engkau anugrahkan. Maha mulia Engkau, Maha Suci nama-nama-Mu.

2. Shalawat dan salam semoga tetap dilimpahkan kepada Rasul Muhammad SAW dan keluarganya, dan para sahabatnya.
3. Aris Rahkmadi, S.T., M.Eng, selaku Kaprodi Teknik Informatika yang telah menandatangani hasil laporan penulis.
4. Bapak Drs. Sudjalwo, M.Kom., selaku pembimbing I dan Bapak Aris Budiman, ST, MT., selaku Dosen pembimbing II yang telah membimbing, dan menandatangani hasil laporan.
5. Bapak dan Ibu selaku orang tua yang telah memberikan dukungan dan tak henti-henti mendoakan penulis, dan senantiasa membimbing penulis dengan tanpa pamrih.
6. Teman-teman dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penyelesaian laporan ini yang tidak dapat dicantumkan namanya satu-persatu.

Akhirnya penyusun berharap semoga skripsi ini berguna bagi semua pihak dan bermanfaat bagi penyusun khususnya dan pembaca pada umumnya dalam menambah pengetahuan dan wawasan ilmu. Amiin.

Surakarta,

Penyusun

Rudy Stiawan

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan	iii
Daftar Kontribusi	iv
Motto dan Persembahan	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar	xii
Daftar Lampiran	xiii
Abstraksi	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Sistematika Penulisan Laporan	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Telaah Penelitian	6
2.2 Landasan Teori	9

BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Waktu dan Tempat	15
3.2 Peralatan Utama dan Pendukung	15
3.3 Diagram Alir Penelitian (Flowchart)	16
3.4 Metode Perancangan	17
3.5 Perancangan Sistem	20
3.5.1 . Diagram Berjenjang	20
3.5.2 . Bagan Alir Sistem (<i>Flow Chart</i>)	21
3.5.3 . Tabel Sistem	25
BAB IV HASIL DAN ANALISIS	29
4.1 Hasil Program	29
4.1.1 Form Index	29
4.1.2 Form Home	30
4.1.3 Form Menu	30
4.1.4 Form Menu Pembelajaran	31
4.1.5 Form Menu Latihan Soal	32
4.1.6 Form Menu Bermain	33
4.1.7 Form Menggambar	34
4.1.8 Form Exit	35
4.2 Analisa atau Pembahasan	36
4.2.1 Analisis Sistem	36
4.2.2 Implementasi Perangkat Lunak	44

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
5.1 Kesimpulan	49
5.2 Saran	49

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Sistem Form Pembelajaran	25
Tabel 3.2 Tabel Sistem Form Latihan	26
Tabel 3.3 Tabel Sistem Form Bermain	27
Tabel 3.3 Tabel Keseluruhan Sistem	28
Tabel 4.1 Quesioner Setelah Sosialisasi	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Diagram Alir Penelitian (<i>Flow Chart</i>)	16
Gambar 3.2 Diagram Berjenjang Pengajaran	20
Gambar 3.3 Bagan Alir sistem (<i>Flow Chart</i>) Menu Utama	21
Gambar 3.4 Bagan Alir Sistem (<i>Flow Chart</i>) Pembelajaran	22
Gambar 3.5 Bagan Alir Sistem (<i>Flow Chart</i>) Latihan	23
Gambar 3.6 Bagan Alir Sistem (<i>Flow Chart</i>) Bermain	24
Gambar 4.1 Form Index	29
Gambar 4.2 Form Home	30
Gambar 4.3 Form Menu	30
Gambar 4.4 Form Menu Pembelajaran	31
Gambar 4.5 Form Materi Pembelajaran	31
Gambar 4.6 Form Menu Latihan	32
Gambar 4.7 Form Latihan Soal	32
Gambar 4.8 Form Score	33
Gambar 4.9 Form Menu Bermain	33
Gambar 4.10 Form Bermain	34
Gambar 4.11 Form Menggambar	34
Gambar 4.12 Form Exit	35
Gambar 4.13 Grafik Tingkat Kecerdasan dan Kepahaman Anak	48

DAFTAR LAMPIRAN

Script Gelembung Udara

Script Button Menu Form Index gambar 4.1

Script Button Menu Form Home gambar 4.2

Script Button Menu Form Menu gambar 4.3

Script Button Menu Form Pembelajaran gambar 4.4

Script Button Menu Form Materi Pembelajaran gambar 4.5

Script Button Menu Form Menu Latihan gambar 4.6

Script Button Form Latihan Soal gambar 4.7

Script Button Form Score Latihan Soal gambar 4.8

Script Form Exit gambar 4.9

Perancangan dan Proses Program

ABSTRAKSI

Pembelajaran dengan menggunakan teknologi informasi melalui media elektronik berbasis multimedia membantu menumbuhkan minat belajar secara mandiri dan membantu mengembangkan kreatifitas anak didik dalam belajar. Hal ini harus mulai dikenalkan sejak jenjang pendidikan prasekolah sehingga potensi anak dapat digali sejak dini. Dengan metode pembelajaran ini bertujuan memberikan alternatif untuk membantu anak didik prasekolah dalam menumbuhkan minat belajar anak dan memudahkan anak dalam mempelajari berbagai materi pembelajaran antara lain mengenal huruf, angka, warna, bentuk benda, nama hewan, nama buah, alat transportasi, dan organ tubuh serta berlatih terampil dan kreatif dalam mempelajari materi, mengerjakan latihan soal, bermain, dan menggambar sederhana.

Kegiatan ini dilaksanakan dengan mendemonstrasikan program pembelajaran. Masing-masing anak diberikan satu buah CD yang berisi program pembelajaran tersebut untuk dimainkan sendiri. Sedangkan hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan metode kuesioner yang dibagikan sesudah kegiatan sosialisasi untuk mengetahui seberapa persentase penilaian program.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dengan adanya program ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi tanpa mengulang materi yang sama ketika anak didik masih kurang memahami materi serta dapat menggali potensi kecerdasan anak sejak dini agar dapat belajar lebih mandiri dan kreatif tanpa harus didampingi oleh guru dan orang tua.

Kata kunci : Proses Belajar Mengajar, Pengajaran, Multimedia, dan Pelatihan.