

**CD PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 2
SEMESTER 1 BERTEMA HIBURAN BERBASIS ADOBE FLASH**

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Ahli Madya

Program Diploma III Teknik Informatika



Oleh :

VIVI ARUM SARI MAHENDRA

NIM. M3110159

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

2013

commit to user





ABSTRACT

Vivi Arum Sari Mahendra. 2013. ENTERTAINMENT THEMATIC LEARNING CD FOR 1st SEMESTER OF SECOND GRADE STUDENT AT ELEMENTARY SCHOOL BASED ON ADOBE FLASH. Informatics Engineering Diploma Program. Faculty of Mathematics and Natural Sciences. Sebelas Maret University.

Thematic curriculum is curriculum that integrates subjects in the phenomenon that will be applied for student at elementary school. At this learning the teachers are required to have more understanding about the lesson that are integrated into a single topic. To support of the thematic curriculum, teachers need tools to deliver material for students, that can be a learning CD.

Thematic Learning CD was designed and developed by using three methods, namely observation, library research and application development methods. Observation method was applied to the study of thematic learning system. Library research was conducted to looking for reference that discussed about thematic curriculum combined with the teaching material based on Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. The development of application method was done by waterfall with four steps, they was analysis, design, manufacturing and testing. Developing of learning CD was done by Adobe Flash CS 5 software that was run in windows operation system.

The result of research is to product learning CD for supporting thematic curriculum with entertainment theme based on adobe flash. The CD contains discuss on listening, speaking, reading, writing, mutual cooperation, counting and sound with entertain theme.

Keywords: learning, thematic, KTSP, entertainment, flash

ABSTRAK

Vivi Arum Sari Mahendra. 2013. CD PEMBELAJARAN TEMATIK UNTUK SEKOLAH DASAR KELAS 2 SEMESTER 1 BERTEMA HIBURAN BERBASIS ADOBE FLASH. Program Diploma III Teknik Informatika. Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Kurikulum tematik merupakan kurikulum mengintegrasikan mata pelajaran dalam fenomena yang akan diberlakukan terhadap siswa sekolah dasar. Dimana guru dituntut untuk lebih mengerti pada pelajaran yang diintegrasikan dalam satu tema pembahasan. Dalam menunjang kurikulum tematik tersebut guru membutuhkan alat bantu dalam menyampaikan materi pada siswa, yaitu dapat berupa CD pembelajaran.

CD Pembelajaran tematik ini dirancang dan dikembangkan menggunakan tiga metode, yaitu metode observasi, studi pustaka dan metode pengembangan aplikasi. Metode observasi dilakukan dalam mempelajari sistem pembelajaran tematik. Studi pustaka dilakukan dengan mencari referensi yang membahas kurikulum tematik dengan materi pembelajaran berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006. Metode pengembangan aplikasi menggunakan waterfall dengan empat langkah, yaitu analisa, perancangan, pembuatan dan uji coba. Pembuatan CD Pembelajaran menggunakan software Adobe Flash CS 5 yang berjalan pada sistem operasi windows.

Penelitian ini menghasilkan CD Pembelajaran guna menunjang kurikulum tematik bertema hiburan berbasis adobe flash. Ada pun yang dibahas meliputi mendengarkan, berbicara, membaca, menulis, gotong royong, berhitung dan bunyi dengan tema hiburan.

Kata kunci : pembelajaran, tematik, KTSP, hiburan, flash

MOTTO



commit to user

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala kerendahan hati, rasa syukur serta ungkapan terimakasih.

Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk :

Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat serta karunia-Nya
Ibu, Bapak dan Adik tercinta yang tak luput memberikan dukungan serta doa
Bapak Fendi Aji yang telah bersedia memberikan bimbingan serta pengarahan
selama pembuatan Tugas Akhir
Sahabatku, Atin, Azis, Wenny, Ima, Ndari yang telah memberikan dukungan
Teman-teman DIII Teknik Informatika angkatan 2010 yang telah berjuang dan
berkejasama
Seluruh pihak baik secara langsung atau pun tidak langsung telah membantu

commit to user

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayah-NYA sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir dengan lancar dan tepat waktu.

Laporan Tugas Akhir ini disusun untuk memenuhi persyaratan kelulusan Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tanpa bantuan Allah SWT melalui berbagai pihak niscaya penyusunan Tugas Akhir tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu penulis sampaikan rasa hormat dan menghaturkan rasa terima kasih kepada:

1. Prof. Ir. Ari Handono Ramelan, M.Sc(Hons)., Ph.D. selaku Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta
2. Bapak Drs. Y. S. Palgunadi, M.Sc selaku Ketua Program Diploma III Teknik Informatika Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam Universitas Sebelas Maret Surakarta
3. Bapak Fendi Aji Purnomo, S.Si selaku Dosen Pembimbing yang telah mengarahkan, selalu memberikan semangat kepada penulis.
4. Keluarga penulis, Ibu, Bapak dan Adik, yang telah memberikan segala dukungan serta doa kepada penulis.

Demikian laporan Tugas Akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi penuli maupun pembaca.

Wassalamu'alaikum Warohmatullohi Wabarokatuh.

Surakarta, 24 Desember 2012

Penulis

commit to user

DAFTAR ISI

| | |
|---|----------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN..... | iii |
| HALAMAN ABSTRACT | iv |
| HALAMAN ABSTRAK..... | v |
| HALAMAN MOTTO | vi |
| HALAMAN PERSEMBAHAN | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | ix |
| DAFTAR TABEL..... | xiii |
| DAFTAR GAMBAR | xiv |
| BAB I. PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Batasan Masalah..... | 2 |
| 1.4 Tujuan dan Manfaat..... | 2 |
| 1.5 Metode Penelitian..... | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 4 |
| BAB II. LANDASAN TEORI | 6 |
| 2.1 Kurikulum Tematik | 6 |
| 2.2 Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan | 6 |
| 2.3 Adobe Flash..... | 7 |
| 2.4 ActionScript..... | 7 |
| 2.5 Obyek Multimedia..... | 7 |
| 1. Teks..... | 7 |
| 2. Image | 7 |
| 3. Animasi..... | 7 |
| 4. Audio | 8 |
| 5. Full motion dan live video..... | 8 |

| | |
|---|----|
| 6. Interactive link | 8 |
| 2.6 Struktur Navigasi..... | 8 |
| a. Struktur Navigasi Linier | 8 |
| b. Struktur Navigasi Hirarki | 9 |
| c. Struktur Navigasi Non Linier | 9 |
| d. Struktur Navigasi Campuran | 10 |
| 2.7 CorelDraw X5 | 10 |
| 2.8 Adobe Audition | 10 |
| BAB III. ANALISA KEBUTUHAN DAN PERANCANGAN | 11 |
| 3.1 Analisa Kebutuhan..... | 11 |
| 3.3.1 Hardware..... | 11 |
| 3.3.2 Software..... | 11 |
| 3.2 Langkah dan Pengembangan..... | 11 |
| a. Analisa..... | 12 |
| b. Perancangan..... | 12 |
| c. Pembuatan..... | 12 |
| d. Uji Coba | 12 |
| 3.3 Rancangan Konten Materi Tema “Hiburan” | 13 |
| 3.4 Rancangan Aplikasi | 14 |
| 3.4.1 Rancangan kebutuhan Scene Animasi | 14 |
| 3.4.1.1 Scene Intro | 14 |
| 3.4.1.2 Scene Home | 14 |
| 3.4.1.3 Scene Pembahasan | 15 |
| 3.4.1.4 Scene Latihan | 16 |
| 3.4.1.5 Scene Petunjuk..... | 16 |
| 3.4.1.6 Scene Pengembang | 17 |
| 3.4.1.7 Scene konfirmasi keluar..... | 17 |
| 3.4.2 Struktur Navigasi Menu | 18 |
| 3.5 Skenario Dubbing | 19 |
| BAB IV. IMPLEMENTASI APLIKASI | 20 |
| 4.1 Detail Aplikasi | 20 |

| | | |
|-------|--|----|
| 4.2 | Pembuatan Aplikasi | 20 |
| 4.2.1 | Pembuatan Scene Intro..... | 20 |
| 4.2.2 | Pembuatan Navigasi..... | 20 |
| 4.2.3 | Pemrograman dengan ActionScript | 21 |
| | a. ActionScript fullscreen..... | 21 |
| | b. ActionScript load movie | 21 |
| | c. ActionScript exit | 21 |
| 4.2.4 | Merekam dan Mengedit Suara | 21 |
| 4.3 | Tampilan Aplikasi..... | 22 |
| 4.3.1 | Tampilan Halaman Intro | 22 |
| 4.3.2 | Tampilan Halaman Utama | 22 |
| 4.3.3 | Tampilan Halaman Pembahasan | 23 |
| | a. Pembahasan Mendengarkan..... | 23 |
| | b. Pembahasan Berbicara | 24 |
| | c. Pembahasan Membaca | 25 |
| | d. Pembahasan Menulis..... | 25 |
| | e. Pembahasan Gotong royong | 26 |
| | f. Pembahasan Berhitung..... | 26 |
| | g. Pembahasan Bunyi | 27 |
| 4.3.4 | Tampilan Halaman Latihan..... | 27 |
| | a. Latihan Mendengarkan..... | 28 |
| | b. Latihan Berbicara | 29 |
| | c. Latihan Membaca..... | 29 |
| | d. Latihan Menulis | 30 |
| | e. Latihan Gotong royong | 31 |
| | f. Latihan Berhitung..... | 32 |
| | g. Latihan Bunyi..... | 33 |
| 4.3.5 | Tampilan Halaman Petunjuk..... | 33 |
| 4.3.6 | Tampilan Halaman Pengembang | 34 |
| 4.3.7 | Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar | 34 |
| 4.4 | Uji Coba Aplikasi..... | 35 |

| | |
|----------------------|----|
| BAB V. PENUTUP | 36 |
| 5.1 Kesimpulan | 36 |
| 5.2 Saran..... | 36 |
| DAFTAR PUSTAKA | 37 |



DAFTAR TABEL

| | | |
|-----------|--|----|
| Tabel 3.1 | Rancangan Konten Materi Tema “Hiburan” | 13 |
| Tabel 3.2 | Skenario Dubbing..... | 19 |
| Tabel 4.1 | Uji Coba Aplikasi..... | 35 |



commit to user

DAFTAR GAMBAR

| | | |
|-------------|--|----|
| Gambar 1.1 | Metode waterfall pengembangan | 3 |
| Gambar 2.1 | Struktur Navigasi Linier | 9 |
| Gambar 2.2 | Struktur Navigasi Hirarki | 9 |
| Gambar 2.3 | Struktur Navigasi Non Linier | 9 |
| Gambar 2.4 | Struktur Navigasi Campuran | 10 |
| Gambar 3.1 | Metode Waterfall Pengembangan | 12 |
| Gambar 3.2 | Intro | 14 |
| Gambar 3.3 | Halaman Utama | 15 |
| Gambar 3.4 | Pembahasan | 15 |
| Gambar 3.5 | Latihan | 16 |
| Gambar 3.6 | Petunjuk | 16 |
| Gambar 3.7 | Pengembang | 17 |
| Gambar 3.8 | KonfirmasiKeluar | 17 |
| Gambar 3.9 | Site Map Struktur Navigasi Menu | 18 |
| Gambar 4.1 | Pembuatan intro | 20 |
| Gambar 4.2 | Pembuatan Navigasi | 21 |
| Gambar 4.3 | Fullscreen | 21 |
| Gambar 4.4 | Load movie | 21 |
| Gambar 4.5 | Exit | 21 |
| Gambar 4.6 | Merekam dan Mengedit Suara | 22 |
| Gambar 4.7 | Tampilan Halaman Intro | 22 |
| Gambar 4.8 | Tampilan Halaman Utama | 23 |
| Gambar 4.9 | Pembahasan Mendengarkan | 24 |
| Gambar 4.10 | Pembahasan Berbicara | 24 |
| Gambar 4.11 | Pembahasan Membaca | 25 |
| Gambar 4.12 | Pembahasan Menulis | 25 |
| Gambar 4.13 | Pembahasan Gotong royong | 26 |
| Gambar 4.14 | Pembahasan Berhitung | 26 |
| Gambar 4.15 | Pembahasan Bunyi <i>commit to user</i> | 27 |

| | | |
|-------------|---|----|
| Gambar 4.16 | Latihan Mendengarkan | 28 |
| Gambar 4.17 | Latihan Berbicara | 29 |
| Gambar 4.18 | Latihan Berbicara | 29 |
| Gambar 4.19 | Latihan Menulis..... | 30 |
| Gambar 4.20 | Latihan Gotong royong..... | 30 |
| Gambar 4.21 | Latihan Berhitung | 32 |
| Gambar 4.22 | Latihan Berhitung 2 | 32 |
| Gambar 4.23 | Latihan Berhitung 3 | 32 |
| Gambar 4.24 | Latihan Bunyi | 33 |
| Gambar 4.25 | Tampilan Halaman Petunjuk | 33 |
| Gambar 4.26 | Tampilan Halaman Pengembang..... | 34 |
| Gambar 4.27 | Tampilan Halaman Konfirmasi Keluar..... | 34 |

