

**ANIMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA
UNTUK ANAK-ANAK TK PERTIWI METUK LOR, TEGALYOSO,
KLATEN SELATAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Diploma III (D-3)
Program Studi Manajemen Informatika



Diajukan oleh :

Vivi Novita Ningrum

1324100428

PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

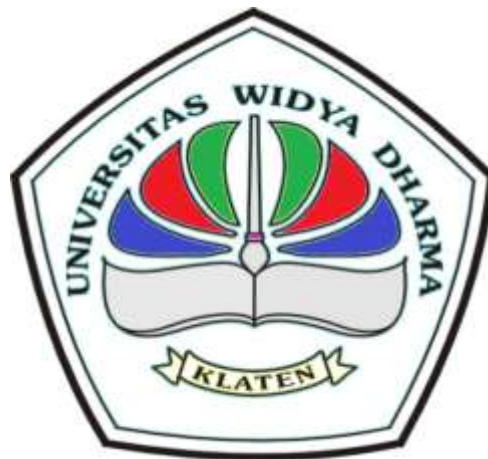
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN

2018

**ANIMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA
UNTUK ANAK-ANAK TK PERTIWI METUK LOR, TEGALYOSO,
KLATEN SELATAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

TUGAS AKHIR

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Diploma III (D-3)
Program Studi Manajemen Informatika



Diajukan oleh :

Vivi Novita Ningrum

1324100428

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA KLATEN**

2018

HALAMAN PENGESAHAN

Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Hari : Senin
Tanggal : 20 Agustus 2018
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten.

Susunan Dewan Penguji :

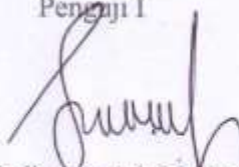
Ketua


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom
NIK. 690 903 276

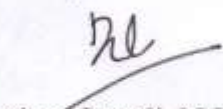
Sekretaris


Heru Setiva N, M.Kom
NIK. 690 915 348

Penguji I


Istri Sulistyowati, M.Kom
NIK. 690 911 322

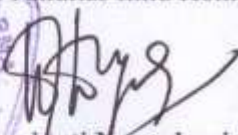
Penguji II


Agustinus Suradi, M.Kom
NIK. 690 914 344

Disahkan oleh,

Dekan Fakultas Ilmu Komputer




Dr. Th. Kriswianti Nugrahaningsih, M.Si

NIP. 19590929 198803 2 005

HALAMAN PERSETUJUAN

**ANIMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA
UNTUK ANAK-ANAK TK PERTIWI METUK LOR, TEGALYOSO,
KLATEN SELATAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3**

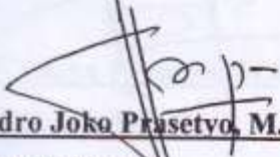
Diajukan oleh :

Vivi Novita Ningrum

1324100428

Telah Disetujui oleh Dewan Pembimbing untuk Dipertahankan di Hadapan
Sidang Dewan Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Widya Dharma Klaten


Pembimbing I


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 270

Tanggal : 19 AGUSTUS 2018

Pembimbing II



Heru Setiya N, M.Kom

NIK. 690 915 348

Tanggal : 19 AGUSTUS 2018

Mengetahui

Ketua Program Studi


Hendro Joko Prasetyo, M.Kom

NIK. 690 903 270

Tanggal : 19 AGUSTUS 2018

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, yang selalu memberikan rahmad, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir ini. Selanjutnya persembahan ini ditujukan kepada :

1. Ayah dan Ibu yang telah mendidik, mengasuh, dan mendoakanku sampai bisa seperti sekarang ini.
2. Kakakku yang selalu membantuku dalam berbagai hal.
3. Segenap keluarga besarku yang telah memberi dorongan moril dan spiritual.

MOTTO

- “Sabar dalam mengatasi kesulitan dan bertindak bijaksana dalam mengatasinya adalah sesuatu yang utama”.
- “Mengerjakan sesuatu dengan ikhlas, pasti akan memperoleh hasil yang sempurna”.
- “Orang-orang yang sukses telah belajar membuat diri mereka melakukan hal yang harus dikerjakan ketika hal itu memang harus dikerjakan, entah mereka menyukainya atau tidak. (Ernest Newman)”.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, tiada kata yang dapat diucapkan atas kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan rahmad, taufiq serta hidayah-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir yang berjudul “Animasi Pembelajaran Pengenalan Angka Untuk Anak-Anak TK Pertiwi Metuk Lor, Tegalyoso, Klaten Selatan Menggunakan Adobe Flash CS3” penulis dapat menyelesaikan dengan lancar.

Penyusunan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma III Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Widya Dharma Klaten.

Dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis mendapatkan bantuan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, selaku Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Ibu Dr. Th. Kriswianti Nugrahaningsih, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom, selaku Pembimbing I dan Bapak Heru Seiya N, M.Kom, selaku Pembimbing II.
4. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang dengan sabar memberikan ilmu yang sangat bermanfaat buatku kelak.
5. Semua teman-teman jurusan Manajemen Informatika yang seperjuangan dalam menggapai cita-cita dan impian.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran. Semoga tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Klaten, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR ACTION SCRIPT	xii
ABSTRAK	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
1. Alasan Pemilihan Judul	2
2. Rumusan Masalah	3
3. Batasan Masalah	3
4. Keaslian Penelitian	3
5. Manfaat Penelitian	4
B. Tujuan Penelitian	4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka	5
1. Penelitian Terdahulu	5
2. Pengertian Animasi	6
3. Pengertian Angka	9
4. Pengertian Adobe Flash CS3	9
B. Landasan Teori	9
1. Multimedia	9

2. Adobe Flash CS3	15
--------------------------	----

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Bahan dan Materi Penelitian	20
B. Alat Penelitian	20
1. Perangkat Keras (<i>hardware</i>)	20
2. Perangkat Lunak (<i>software</i>)	22
C. Jalannya Penelitian	23
1. Pengumpulan Data	23
2. Analisa Data	25
3. Perancangan Animasi	25
4. Implementasi Sistem dan Pengujian	27
5. Storyboard	27
6. Langkah-Langkah Memasukkan Suara pada Animasi	31
7. Langkah-Langkah Menjalankan Animasi	32
8. Langkah-Langkah Penyimpanan Animasi	33
D. Kesulitan Yang Dihadapi	34

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Tahap Awal Dalam Menjalankan Aplikasi	35
B. Hasil Penelitian	35
1. Tampilan Intro	36
2. Tampilan Menu Utama	37
3. Tampilan Menu Materi Pengenalan Angka	39
4. Tampilan Materi Pengenalan Angka	41
5. Tampilan Menu Bermain	42
6. Tampilan Soal Bermain	44
7. Tampilan Jawaban Bermain Benar	45
8. Tampilan Jawaban Bermain Salah	46
9. Tampilan Nilai Bermain	47
10. Tampilan Nilai Akhir	49

11. Tampilan Profil	51
C. Pembahasan	52

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	55
B. Saran	56

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Gelombang Dari Format File WAV	11
Gambar 2.2 Bentuk Gelombang Dari Format File VOC	12
Gambar 2.3 Bentuk Play Dari Format File MP3	12
Gambar 2.4 Adobe Flash CS3	15
Gambar 2.5 Lingkungan Kerja Adobe Flash CS3	17
Gambar 2.6 Action Script Adobe Flash CS3	18
Gambar 3.1 Perancangan Animasi	25
Gambar 4.1 Tampilan Intro	36
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama	37
Gambar 4.3 Tampilan Menu Materi Pengenalan Angka	39
Gambar 4.4 Tampilan Materi Pengenalan Angka	41
Gambar 4.5 Tampilan Menu Bermain	42
Gambar 4.6 Tampilan Soal Bermain	44
Gambar 4.7 Tampilan Jawaban Bermain Benar	45
Gambar 4.8 Tampilan Jawaban Bermain Salah	46
Gambar 4.9 Tampilan Nilai Bermain	47
Gambar 4.10 Tampilan Nilai Akhir	49
Gambar 4.11 Tampilan Profil	51

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Storyboard	27
Tabel 4.1 Hasil Quisioner	53
Tabel 4.2 Hasil Quisioner Pertanyaan 1	54
Tabel 4.3 Hasil Quisioner Pertanyaan 2	54
Tabel 4.4 Hasil Quisioner Pertanyaan 3	54
Tabel 4.5 Hasil Quisioner Pertanyaan 4	54
Tabel 4.6 Hasil Quisioner Pertanyaan 5	54

DAFTAR ACTION SCRIPT

Action Script 4.1 Intro	37
Action Script 4.2 Menu Utama	38
Action Script 4.3 Menu Materi Pengenalan Angka	40
Action Script 4.4 Materi Pengenalan Angka	41
Action Script 4.5 Menu Bermain	43
Action Script 4.6 Soal Bermain	45
Action Script 4.7 Jawaban Bermain Benar	46
Action Script 4.8 Jawaban Bermain Salah	47
Action Script 4.9 Nilai Bermain	48
Action Script 4.10 Nilai Akhir	50
Action Script 4.11 Profil	52

ABSTRAK

Kesulitan anak-anak TK dalam belajar dan memahami pengenalan angka membuat penulis tertarik untuk membuat aplikasi media pembelajaran tentang pengenalan angka. Aplikasi ini diharapkan dapat memberi kemudahan untuk anak-anak TK dalam belajar dan memahami pengenalan angka.

Untuk itu dibangun aplikasi berupa Animasi Pembelajaran Pengenalan Angka Untuk Anak-Anak TK Pertiwi Metuk Lor, Tegalyoso, Klaten Selatan Menggunakan Adobe Flash CS3. Penulis membuat aplikasi ini dengan software Adobe Flash CS3, sehingga tampilan untuk pembelajaran nantinya akan lebih menarik.

Dalam pembuatan aplikasi ini akan dikonsentrasikan pada dua elemen penting pembelajaran yaitu belajar, dan bermain. Elemen belajar akan disampaikan dalam media gambar, dan audio. Sedangkan elemen bermain akan disampaikan dalam media teks, gambar, dan audio. Aplikasi ini merupakan aplikasi berbasis animasi 2 dimensi, sehingga semakin jelas bahwa dimasa yang akan datang media pembelajaran menggunakan komputer akan sangat membantu dalam proses belajar yang baik untuk anak-anak TK.

Kata kunci : Animasi Pembelajaran, Angka, Adobe Flash CS3.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa era globalisasi seperti sekarang ini masyarakat dituntut untuk menuntut ilmu pengetahuan agar dapat bersaing secara global, terutama di bidang teknologi. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat maka tidak dapat dipungkiri semua bidang kehidupan bergantung pada penggunaan teknologi, termasuk dalam dunia pendidikan. Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan seorang anak khususnya untuk membangun masa depan yang cerah.

Seiring dengan perkembangan jaman setiap anak berlomba-lomba untuk mendapat pendidikan yang berkualitas. Hal ini berguna agar setiap orang mampu menghadapi era globalisasi saat ini karena kecanggihan teknologi terus berkembang dengan pesat dan masuk ke dalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Didunia pendidikan, komputer dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian materi pelajaran sebagai media pembelajaran untuk anak-anak TK. Sebagai media tutorial, komputer memiliki keunggulan dalam hal interaksi, menumbuhkan minat belajar anak secara mandiri.

Penggunaan animasi adalah salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam belajar pengenalan angka. Animasi menjadi pilihan untuk menunjang proses belajar yang menyenangkan bagi anak-anak TK,

menimbulkan kreatifitas, motivasi, kemandirian dan untuk menanamkan pemahaman pada anak-anak TK tentang materi yang diajarkan.

Secara umum permasalahan yang dihadapi guru dalam mengajar adalah keterbatasan alat bantu pembelajaran yang menarik, sikap anak-anak TK yang cenderung tidak memperhatikan, dan asyik bercanda dengan temannya ketika proses belajar mengajar berlangsung. Sebagai solusinya diperlukan suatu media pembelajaran yang bisa menyenangkan bagi anak-anak TK serta memudahkan anak-anak TK dalam proses belajar mengenal angka dengan baik, menyenangkan dan benar sesuai dengan yang diajarkan.

Oleh karena itu, penulis mencoba untuk mengangkat masalah pengenalan angka sebagai media pembelajaran, diharapkan memberikan manfaat bagi anak-anak TK terkait dengan bagaimana mengenal angka dalam proses pembelajaran secara maksimal.

1. Alasan Memilih Judul

Alasan penulis mengambil judul **“Animasi Pembelajaran Pengenalan Angka Untuk Anak-Anak TK Pertiwi Metuk Lor, Tegalyoso, Klaten Selatan Menggunakan Adobe Flash CS3”** karena tertarik pada permasalahan yang banyak dijumpai di TK pada saat belajar pengenalan angka sikap anak-anak TK yang cenderung tidak memperhatikan, dan asyik bercanda dengan temannya sehingga anak-anak TK merasa cepat bosan dengan materi tersebut. Dengan adanya permasalahan ini penulis merasa tertarik untuk membuat program

animasi pembelajaran pengenalan angka yang ditujukan untuk anak-anak TK.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalahnya adalah Bagaimana membuat metode pembelajaran pengenalan angka yang baik, menyenangkan untuk anak-anak TK dan benar sesuai dengan yang diajarkan.

3. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya materi yang dibahas, maka penulis hanya membatasi masalah yang akan dibahas yaitu :

- a. Animasi pengenalan angka dari angka 0 – 10.
- b. Kuis pengenalan angka.
- c. Aplikasi pembuatan animasi ini menggunakan Adobe Flash CS3.
- d. Animasi ini ditujukan untuk anak-anak TK.

4. Keaslian Penelitian

Peneliti bermaksud menunjukkan bahwa masalah ini belum pernah diteliti, dan dibuat oleh penulis lain di Universitas Widya Dharma Klaten. Sehingga penulis berani mengambil judul “ANIMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN ANGKA UNTUK ANAK-ANAK TK PERTIWI METUK LOR, TEGALYOSO, KLATEN SELATAN MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3”.

5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

- a. Memberi kemudahan bagi guru untuk mengajar materi pengenalan angka kepada anak-anak TK.
- b. Memberi kemudahan bagi anak-anak TK dalam memahami materi pengenalan angka yang diajarkan.

B. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah untuk membuat animasi pembelajaran untuk anak-anak TK tentang proses pengenalan angka yang baik, menyenangkan dan benar sesuai dengan yang diajarkan.

BAB V

PENUTUPAN

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan Animasi Pembelajaran Pengenalan Angka Untuk Anak-Anak TK Pertiwi Metuk Lor, Tegalyoso, Klaten Selatan Menggunakan Adobe Flash CS3, maka dapat diambil kesimpulan dan saran dengan harapan dapat memberi masukan serta manfaat yang dapat membangun bagi siapapun dimasa sekarang maupun yang akan datang. Berikut ini adalah kesimpulan serta saran yang disampaikan oleh penulis :

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis tentang Animasi Pembelajaran Pengenalan Angka Untuk Anak-Anak TK Pertiwi Metuk Lor, Tegalyoso, Klaten Selatan Menggunakan Adobe Flash CS3, penulis menyimpulkan bahwa dengan metode pembelajaran pengenalan angka ini dapat menarik kreatifitas, motivasi, dan kemandirian anak-anak TK untuk belajar dan memahami cara pengenalan angka yang baik, menyenangkan, dan benar sesuai dengan yang diajarkan serta memberikan kemudahan dan manfaat bagi anak-anak TK terkait dengan bagaimana mengenal angka dalam proses pembelajaran secara maksimal.

B. Saran

Dalam pembuatan animasi pembelajaran pengenalan angka ini masih belum sempurna. Untuk itu ada beberapa masukan saran untuk membantu mengembangkan aplikasi ini sehingga diharapkan dapat lebih baik lagi dimasa depan. Adapun saran-saran tersebut antara lain :

1. Dalam pembuatan animasi media pembelajaran perlu diperhatikan tentang usia anak dan tingkat pemahaman anak agar anak memahami apa yang disampaikan dalam animasi yang akan dibuat.
2. Dibutuhkan media pembelajaran pengenalan angka yang lebih menarik dengan ditambah kuisnya dibuat permainan pazel angka agar tampak berbeda dan lebih menarik.
3. Untuk penelitian yang akan datang diharapkan membuat animasi pembelajaran pengenalan angka dengan melengkapi materi angka seperti ditambah dengan materi penjumlahan dan pengurangan dibuat dengan teks, audio, dan gambar agar lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, Kharisa. 2013. *Pengertian Animasi*. <http://kharisaanjani.blogspot.com>
- Dionico Sesotya, Adi. 2013. *Media Pembelajaran Anak PAUD Berbasis Multimedia*. Yogyakarta : Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer Jendral Ahmad Yani.
- Hendratman, Hendi. 2011. *The Magic Of Macromedia Director*. Bandung : Informatika.
- Hidayatullah, Priyanto. 2011. *Membuat Mobile Game Edukatif Dengan Flash*, Bandung: Informatika
- Izham, Dedy. 2012. *Cara Cepat Belajar Adobe Flash*, Ilmu Komputer.com
- Mahrus, lucky. 2013. *Modul Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash CS3 Professional*. www.luckymahrus.com
- Nur Indriyani, Dita. 2015. *Animasi Media Pembelajaran Mengenal Angka Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Macromedia Adobe Flash 8*, Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Purnomo, A. 2002. *Berkreasi Animasi Dengan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Septiyani, Tri Rini. 2013. *Media Pembelajaran Doa Sehari-Hari Untuk Anak Taman Kanak-Kanak Berbasis Macromedia Flash MX 2004*, Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Sunyoto, A. 2010. *Adobe Flash + XML*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.