

**ANIMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN SUARA-SUARA  
BINATANG UNTUK TAMAN KANAK-KANAK**

**TUGAS AKHIR**

**Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma 3 (D-3)  
Program Studi manajemen Informatika**



**Disusun oleh :**

**Agung Roni Wijaya**

**1224100386**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA**

**KLATEN**

**2015**

**PERSETUJUAN**

**ANIMASI PEMBELAJARAN PENGENALAN SUARA-SUARA BINATANG UNTUK  
TAMAN KANAK-KANAK**

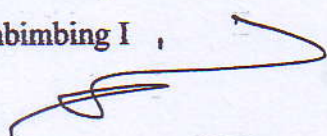
Diajukan oleh

**Agung Roni Wijaya**

**1224100386**

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing I ,

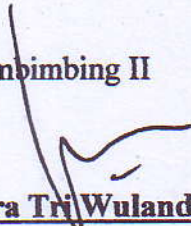


**Drs. Sri Wiyanta, M.Kom**

tanggal...16 September 2015

NIK.690 990 118

Pembimbing II



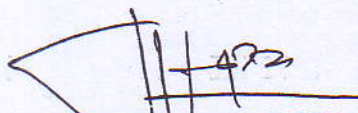
**Fera Tri Wulandari, M.Kom**

tanggal...16 September 2015

NIK.690 510 316

Mengetahui

Ketua Program Studi



**Hendro Joko Prasetyo, M.Kom**

tanggal...16 September 2015

NIK. 690 903 276

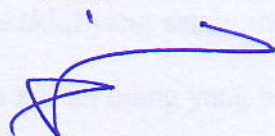
**HALAMAN PENGESAHAN**

**Diterima dan disetujui oleh Panitia Penguji Fakultas Ilmu Komputer  
Universitas Widya Dharma Klaten**

Hari :  
Tanggal :  
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

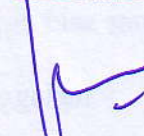
**Susunan Dewan Penguji :**

**Ketua**



**Drs. H. Sri Wiyanta, M.Kom**  
NIP. 690 990 118

**Sekretaris**



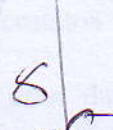
**Fera Tri Wulandari, M.Kom**  
NIK. 690 510 316

**Penguji I**



**Hendro Joko P, M.Kom**  
NIK. 690 903 276

**Penguji II**



**Drs. Mahmud Yusuf, M.Kom**  
NIK. 609 208 292

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Ahli Madya oleh :



**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Drs. H.Sri Wiyanta, M.Kom**  
NIP. 690 990 118

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AGUNG RONI WIJAYA  
N I M : 1224100386  
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer

dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir:

Judul : Animasi Pembelajaran Pengenalan Suara-suara  
Binatang Untuk Taman Kanak-kanak

adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Tugas Akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam Daftar Pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan Ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten, Rabu, 28 Oktober 2015

Yang membuat pernyataan,



( AGUNG RONI WIJAYA )

## **MOTTO**

Yang hebat didunia ini bukanlah tempat dimana kita berada

Melainkan arah yang kita tuju

(Oliver Wendell Solmes)

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan gelar Diploma 3 pada program studi Manajemen Informatika 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. Kepada Bapak Drs. Sri Wiyanta, M.Kom dan Ibu Fera Tri Wulandari, M.Kom selaku Dosen Pembimbing.
2. Bapak Drs. Sri Wiyanta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Teman-temanku yang lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas masukan dan dukungan kepada penulis serta terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
4. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penulisan tugas akhir ini.

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, September 2015

Penulis

## DAFTAR ISI

### Halaman

Halaman Judul .....	i
Halaman Persetujuan .....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Halaman Motto .....	v
Halaman Kata Pengantar.....	vi
Halaman Pernyataan .....	vii
Daftar Isi .....	viii
Daftar Gambar .....	xii
Abstrak .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
1. Alasan Pemilihan Judul.....	2
2. Perumusan Masalah .....	3
3. Batasan Masalah .....	3
4. Keaslian Penelitian.....	3
5. Manfaat Penelitian .....	5
<b>B. Tujuan Penelitian.....</b>	<b>5</b>
<b>BAB II TUJUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
<b>A. Tinjauan Pustaka .....</b>	<b>6</b>

1. Penelitian Terdahulu .....	6
2. Pengertian Media Pembelajaran Suara-suara Binatang .....	7
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	8
b. Pengertian Suara .....	8
c. Pengertian Binatang .....	9
3. Pengertian Animasi .....	10
B. Landasan Teori .....	8
1. Media Animasi Dalam Pembelajaran .....	8
2. Pengertian Macromedia Flash Dan Multimedia .....	10
3. Struktur Multimedia .....	12
a. Teks .....	12
b. Suara .....	12
c. Gambar .....	13
1) Bitmap .....	13
2) Vektor .....	13
d. Video .....	13
1) Video Analog .....	14
2) Video Digital .....	14
3. Toolbar Pada Macromedia Flash .....	14
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN .....</b>	<b>23</b>
A. Bahan dan Materi Penelitian .....	23
B. Alat Penelitian .....	23
1. Perangkat Keras .....	23
a. Laptop .....	24



b. Mouse.....	24
c. Monitor.....	24
d. Keyboard.....	24
2. Perangkat Lunak .....	24
a. MS Windows 7.....	25
b. Adobe Flash CS3 .....	25
c. Adobe Audition Pro 3.0 .....	25
C. Jalannya Penelitian .....	25
1. Pengumpulan Data .....	26
a. Observasi.....	26
b. Wawancara.....	26
c. Pustaka .....	26
2. Analisis Media.....	27
3. Perancangan Sistem.....	27
a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak .....	27
b. Membuat Tabel Perancangan Sistem.....	28
c. Storyboard .....	32
D. Kesulitan Yang Dihadapi .....	33
BAB IV IMPLEMENTASI .....	34
A. Tahap Menjalankan Aplikasi .....	34
B. Hasil Penelitian.....	34
1. Tampilan Awal.....	35
2. Tampilan Menu Utama .....	36
3. Tampilan Menu Materi .....	38

4. Tampilan Materi Karnifora .....	40
5. Tampilan Materi Herbifora .....	41
6. Tampilan Menu Quiz .....	42
7. Tampilan Materi Soal 1 .....	43
8. Tampilan Materi Soal 2 .....	45
9. Tampilan Nilai .....	46
10. Tampilan Menu Petunjuk.....	47
11. Tampilan Menu Profil.....	49
<b>BAB V PEMBAHASAN .....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>.....</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Adobe Flash CS3.....	18
Gambar 2.2 Tampilan Lembar Kerja.....	19
Gambar 2.3 Tampilan Actionscript.....	21
Storyboard.....	29
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	35
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	36
Gambar 4.3 Tampilan Menu Pilihan Materi.....	38
Gambar 4.4 Materi Karnifora.....	40
Gambar 4.5 Materi Herbifora.....	41
Gambar 4.6 Quiz.....	42
Gambar 4.7 Materi Soal 1.....	43
Gambar 4.8 Materi Soal 2.....	45
Gambar 4.9 Nilai.....	46
Gambar 4.1.0 Petunjuk.....	47
Gambar 4.1.1 Menu Profil.....	49

## DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Bagan Sistem .....	28
------------------------------	----

## **ABSTRAK**

### **Animasi Pembelajaran Pengenalan Suara-Suara Binatang Untuk TK**

Proses belajar merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menunjang ilmu pengetahuan. Khususnya animasi dalam bentuk pembelajaran, dalam hal ini adalah tentang proses pembelajaran struktur organ tumbuhan, tetapi untuk kejelasan dalam materi yang diajarkan kurang menarik dan hanya dengan cara konvensional, oleh sebab itu perlu adanya metode pembelajaran yang menarik efektif dan efisien.

Tujuan penelitian ini adalah memberikan alternatif pembelajaran yang menarik minat untuk peserta didik khususnya untuk kelas TK. Dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi.

Metodologi penelitian menggunakan metode observasi yang dilakukan di TK ABA BENGKING JATINOM. Bahan dan materi penelitian berupa informasi yang diperoleh dari buku materi tentang satwa dan sumber-sumber informasi yang diperoleh selama observasi. Dan alternatif pembelajaran berupa animasi pembelajaran peinatang untuk TK. pembelajaran ini berisi tentang materi binatang dan suaranya.

***Kata kunci:*** Pembelajaran, Suara, Binatang, Animasi, Adobe CS3

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Binatang adalah kelompok utama dari multiseluler, *organisme eukariotik* dari *Animalia kingdom* atau *Metazoa*. Binatang bisa juga disebut dengan fauna maupun satwa, binatang adalah salah satu dari berbagai makhluk hidup yang terdapat di alam semesta.

Sudah banyak media yang mengangkat tema pengenalan binatang bagi anak usia dini dipasaran saat ini, seperti poster binatang dan buku-buku ensiklopedia namun sayangnya hingga saat ini, media-media tersebut belum mampu menjadi media pengenalan binatang yang dapat menarik anak untuk melestarikan, melindungi, dan menyayangi binatang. Pada masa usia 5 sampai 7 tahun anak mengalami masa keemasan yang merupakan masa dimana anak mulai peka untuk menerima rangsangan, anak mudah sekali menangkap hal-hal yang di anggap baru sehingga penting sekali untuk anak mempelajari tentang binatang.

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 mendapatkan pendidikan yang berkualitas sedini dan setinggi mungkin. Hal ini berguna agar setiap orang mampu menghadapi era globalisasi saat ini

dimana kecanggihan teknologi terus berkembang dengan pesat dan masuk kedalam berbagai aspek kehidupan manusia.

Dalam bidang pendidikan, teknologi salah satunya dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Dikarenakan banyaknya masalah yang dihadapi pengajar dalam proses belajar mengajar dengan metode konvensional. Masalah yang sering dihadapi yaitu seringnya anak-anak bercanda dengan temannya ataupun asyik sendiri dengan mainannya ketika proses mengajar berlangsung. Oleh karena itu, seorang guru harus mempunyai teknik pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi siswa, karena siswa pada usia TK lebih senang bermain-main daripada mendengarkan guru mengajar.

Dengan merujuk permasalahan yang ada dapat ditemukan solusi dengan membuar sebuah animasi untuk mengenalkan binatang kepada anak-anak diharapkan dapat menjadi alternatif guru untuk memberikan suatu pengetahuan tentang binatang dan suaranya kepada anak-anak.

### **1. Alasan Pemilihan Judul**

Alasan pemilihan judul “**Media Pembelajaran Pengenalan Suara Binatang Untuk TK**” karena terbatasnya alat bantu pembelajaran yang menarik sehingga diperlukan suatu media pembelajaran alternatif yang bisa menenangkan yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik mampu menerima materi dengan baik.

## 2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan maka dapat dibuat rumusan masalah yaitu : Bagaimana membantu anak-anak mengenali binatang berdasarkan suaranya yang menarik dan tidak membosankan untuk anak-anak.

## 3. Batasan Masalah

Guna menghindari pokok bahasan yang terlalu luas maka penulis perlu membatasi permasalahan. Batasan untuk pengerjaan Tugas Akhir ini adalah Hewan berkaki 4 dari buku bacaan anak-anak.

## 4. Keaslian Penelitian

Peneliti bermaksud menunjukkan bahwa masalah ini belum pernah diteliti oleh mahasiswa dan dibuat oleh penulis lain di Universitas Widya Dharma Klaten. Sedangkan referensi penelitian yang dijadikan penulis dalam mengembangkan penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh :

- a. Septiyani (2013) **“Media Pembelajaran Doa Sehari-hari Untuk Taman Kanak-Kanak Berbasis Macromedia Flash MX 2004”** penelitian terdahulu membuat aplikasi pembelajaran guna mempermudah anak-anak TK dalam menghafal doa sehari-hari.. Dalam penelitian terdahulu ini animasi hanya terbatas pada button, sehingga masih kurang menarik bagi para siswa.
- b. Wijayadewi (2012) **“Animasi Pembelajaran Sistem Tata Surya Untuk Anak SD Menggunakan MACROMEDIA FLASH MX 2004”** dimana tugas akhir tersebut memuat



animasi tentang pembelajaran sistem tata surya yang menyajikan materi tentang pengertian matahari, planet, fase bulan serta gerhana bulan dan matahari. Dalam penelitian terdahulu ini animasi hanya terbatas pada button, sehingga masih kurang menarik bagi para siswa.

- c. Yuliawan (2014) “**Visualisasi Proses Terjadinya Hujan Untuk Media Pelajaran Mata Pelajaran IPA Kelas V SD**” dimana tugas akhir tersebut memuat animasi proses terjadinya hujan dari awalnya berupa air kemudian menjadi uap air hingga membentuk awan mendung dan pada akhirnya menjadi hujan, akan tetapi pembuatan animasi ini hanya terbatas hanya untuk kelas 5 SD saja.

Penulis akan membedakan versi lama yang dibuat penulis terdahulu dengan versi terbaru yang penulis buat saat ini, Jika penulis terdahulu tidak ada quiz, Maka peneliti sekarang akan menambahkan quiz untuk mengetahui sejauh mana mereka memahami tentang animasi yang telah mereka lihat. Sehingga Penulis Mengambil Judul “**Media Pembelajaran Pengenalan Suara Binatang Untuk TK**”. Animasi ini dibuat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh penulis di TK ABA Desa Bengking, Jatinom, Klaten. Dengan melakukan observasi untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pembelajaran animasi ini.

## **5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat belajar dengan metode yang lebih interaktif dan tidak membosankan bagi siswa.
2. Memberi kemudahan bagi siswa dalam menangkap materi yang disampaikan.
3. Mengenalkan kepada anak hewan sejak dini.
4. Anak-anak dapat mengetahui bagaimana mempelajari animasi dan suara hewan dengan Macromedia Flash.

## **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat sebuah Animasi Pengenalan Suara Binatang Untuk TK dengan memberikan metode pembelajaran alternatif tentang Suara-Suara Binatang yang menarik dan tidak membosankan untuk siswa-siswa TK.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

Dalam proses pembuatan laporan Tugas Akhir dan pembuatan animasi Pembelajaran pengenalan suara-suara binatang untuk taman kanak-kanak beserta uraian dan penjelasannya secara keseluruhan. Maka dapat diambil kesimpulan dan juga 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 di sampaikan oleh penulis :

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di lakukan penulis tentang Animasi Pembelajaran Pengenalan Suara-suara Binatang Untuk Taman Kanak-kanak dengan Animasi ini, penulis menyimpulkan bahwa Dengan menggunakan animasi 2D para siswa bisa lebih menangkap maksud dan pesan yang ingin disampaikan dalam animasi tersebut, dibandingkan dengan hanya menggunakan media gambar atau poster saja sehingga dalam melakukan pembelajaran ini dapat menarik minat siswa untuk mengetahui berbagai macam Binatang yang ada disekitar maupun yang ada didalam Hutan.

## **B. Saran**

Untuk lebih memahami tentang sebuah sistem informasi multimedia di perlukan pemahaman program aplikasi, oleh karena itu ada beberapa saran antara lain :

1. Perkembangan multimedia akan terus berlanjut seiring banyaknya media komunikasi dan kemajuan teknologi yang ada, sehingga sumber daya manusia yang memiliki kualitas yang baik dalam pengolahan aplikasi multimedia harus di perbanyak.
2. Perlu adanya pemrograman ke arah yang lebih baik dari pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia ini, sehingga akan banyak inovasi baru menuju kesempurnaan program terutama dari segi perencanaan media interaktif.

Animasi Pembelajaran Pengenalan Suara-suara Binatang Untuk Taman Kanak-kanak yang peneliti buat masih jauh dari kesempurnaan, sedangkan perkembangan teknologi berbasis multimedia sangat cepat, sehingga di perlukan penambahan fitur-fitur yang masih kurang guna penyempurnaan aplikasi multimedia selanjutnya.

## Daftar Pustaka

- Binanto, I.2004. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Chandra, H.2004. *ActionScript Flash MX 2004 Untuk Orang Awam*. Palembang: CV Maxicom.
- Madcoms. 2004. *MembuatAnimasiPresentasiDengan Macromedia Flas Mx.2004*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Nugroho, B.2008. *Aneka Kreasi Animasi dengan Adobe Flash CS3*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Purnomo, A. 2002. *Berkreasi Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Sunyoto, A.2010. *Adobe Flash + XML*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suwarna, I. P .2007. *Model Pembelajaran Fisika Interaktif Melalui Program Macromedia Flash*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suyanto, M. (2003). *Multimedia alat untuk meningkatkan keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suyanto, M. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- WahanaKomputer. 2003. *PembuatanAnimasi Web dengan Macromedia Flash MX.2004*.Jakarta: Salembainfotek