

**ANIMASI INTERAKTIF 2D PEMBELAJARAN MENGENAL SAYURAN**

**DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III

Program Manajemen Informatika



Disusun Oleh :

**Devi Setianingrum**

**1324100416**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA**

**KLATEN**

**2016**

**ANIMASI INTERAKTIF 2D PEMBELAJARAN MENGENAL SAYURAN**

**DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD**

**TUGAS AKHIR**

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III

Program Manajemen Informatika



Disusun Oleh :

**Devi Setianingrum**

**1324100416**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS WIDYA DHARMA**

**KLATEN**

**2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

ANIMASI INTERAKTIF 2D PEMBELAJARAN MENGENAL SAYURAN  
DALAM BAHASA INGGRIS UNTUK ANAK SD

Diajukan oleh :

**Devi Setianingrum**

**1324100416**

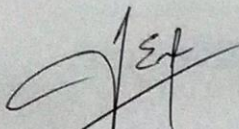
Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji.

Pembimbing Utama

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

tanggal 2-5-2016 .....

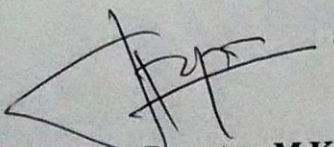
Pembimbing Pendamping

  
**Setiva Nugroho, M.Eng**  
**NIK. 690 811 321**

tanggal 28-4-2016 .....

Mengetahui

Ketua Program Studi

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

tanggal 2-5-2016 .....

## 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

Sekretaris

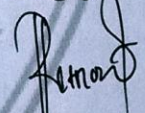
  
Hendro Joko Prasetyo, M.Kom.  
NIK. 690 903 276

  
Setiya Nugroho, M.Eng.  
NIK. 690 811 321

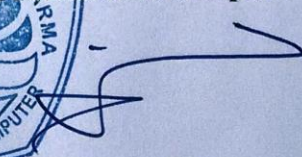
Penguji I


Penguji II

  
Fajar Budi Hartono, M.Eng.  
NIK. 690 909 299

  
Niken Retnowati, M.Sc.  
NIK. 690 116 364

Tugas Akhir ini telah diterima dan diserahkan sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Diploma oleh :

  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

  
Drs. Sri Wivanta, M.Kom.  
NIK. 690 990 118

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DEVI SETIANINGRUM  
N I M : 1324100416  
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika  
Fakultas : Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi :

Judul : “ Animasi Interaktif 2D Pembelajaran Mengenal Sayuran  
Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD“

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam Skripsi 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 pembatal ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Skripsi ini.

Klaten, 17 Mei 2016  
Yang membuat pernyataan,



( DEVI SETIANINGRUM)

## **MOTTO**

***“Success needs a process”*** (Kesuksesan itu membutuhkan proses).

## **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 mendoakan saya sampai bisa seperti sekarang ini.
2. Kakak dan adikku yang selalu membantuku dalam berbagai hal.
3. Teman terdekatku Muhammad Adnan Wibowo yang selalu membantuku dalam berbagai hal.
4. Rekan-rekan seperjuangan dan sahabat-sahabatku yang selalu membantuku dan mendukungku.
5. Segenap keluarga besarku yang telah memberi dorongan moril dan spiritual.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum. Wr. Wb*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas Rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan gelar Diploma III 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 Hendro Joko Prasetyo, M.Kom dan Bapak Setiya Nugroho, M.Eng 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.

Akhir kata penulis menyadari bahwa laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun bagi siapapun. Semoga Tugas Akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

*Wassalamu'alaikum. Wr.Wb*

Klaten, Mei 2016

Penulis



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
ABSTRAK .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang .....	1
1. Alasan Memilih Judul .....	2
2. Rumusan Masalah .....	3
3. Batasan Masalah .....	3
4. Keaslian Penelitian .....	4
5. Manfaat Penelitian .....	4
B. Tujuan Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI</b>	
A. Tinjauan Pustaka .....	6
1. Penelitian Terdahulu .....	6
2. Media Pembelajaran .....	7
3. Bahasa Inggris .....	9
B. Landasan Teori .....	9
1. Pengertian Animasi .....	9
2. Multimedia .....	10

a. Pengertian Multimedia .....	10
b. Objek-objek Multimedia .....	11
3. Pengertian <i>Adobe Flash CS3</i> .....	12
4. <i>Adobe Audition</i> .....	23

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Bahan dan Materi Penelitian .....	25
B. Alat Penelitian .....	25
1. Perangkat Keras ( <i>hardware</i> ) .....	26
2. Perangkat Lunak ( <i>Software</i> ) .....	28
C. Jalannya Penelitian .....	29
1. Pengumpulan Data .....	29
2. Analisa dan Perancangan .....	30
3. <i>Storyboard</i> .....	34
4. Proses Pembuatan Animasi .....	39
5. Tahap Pembuatan Audio .....	51
6. Proses <i>Finishing</i> .....	54
D. Kesulitan Yang Dihadapi .....	56

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	57
1. Tampilan <i>Intro</i> (Awal) .....	57
2. Tampilan Menu Utama .....	58
3. Tampilan Menu Materi ( <i>Learning</i> ) .....	59
4. Tampilan Menu Kuis ( <i>Quiz</i> ) .....	60
5. Tampilan Menu Profil .....	63
6. Tampilan Pesan Keluar .....	64
7. Tampilan saat Merekam Suara untuk <i>Sound</i> Animasi .....	64
8. Tampilan <i>Editing</i> Suara .....	65
B. Pembahasan .....	65

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....67

B. Saran .....68

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Adobe Flash CS3 .....	13
Gambar 2.2 Tampilan Menu Dasar Adobe Flash CS3 .....	13
Gambar 2.3 Menubar .....	14
Gambar 2.4 Panel Properties.....	18
Gambar 2.5 Panel Color .....	19
Gambar 2.6 Library .....	19
Gambar 2.7 Jendela Awal Membuka Adobe Flash CS3 .....	21
Gambar 2.8 Adobe Audition .....	23
Gambar 3.1 Langkah Pertama Animasi Judul .....	40
Gambar 3.2 Langkah Kedua Animasi Judul .....	40
Gambar 3.3 Langkah Ketiga Animasi Judul .....	41
Gambar 3.4 Langkah Pertama Animasi Wortel .....	42
Gambar 3.5 Langkah Menggerakkan Mulut Wortel .....	42
Gambar 3.6 Langkah Menggerakkan Mata Berkedip .....	43
Gambar 3.7 Tombol <i>Play</i> Pada Tampilan Awal .....	44
Gambar 3.8 Desain Tampilan Utama .....	44
Gambar 3.9 Tampilan Desain Menu <i>Learning</i> (Materi) .....	46
Gambar 3.10 Desain Tampilan Awal <i>Quiz</i> .....	47
Gambar 3.11 Desain Tampilan Soal <i>Quiz</i> .....	48
Gambar 3.12 Desain Tampilan <i>Score</i> .....	50
Gambar 3.13 Desain Tampilan Menu Profil .....	51
Gambar 3.14 Pembuatan Audio Tahap I .....	52
Gambar 3.15 Pembuatan Audio Tahap II .....	52
Gambar 3.16 Pembuatan Audio Tahap III .....	53
Gambar 3.17 Pembuatan Audio Tahap IV .....	53
Gambar 3.18 Pembuatan Audio Tahap V .....	54

Gambar 3.19 Pembuatan Audio Tahap VI .....	54
Gambar 3.20 <i>Finishing</i> Tahap I .....	55
Gambar 3.21 <i>Finishing</i> Tahap II .....	55
Gambar 4.1 Tampilan <i>Intro</i> (Awal) .....	57
Gambar 4.2 Menu Utama .....	58
Gambar 4.3 Tampilan Menu Materi ( <i>Learning</i> ) .....	59
Gambar 4.4 Tampilan Awal Menu Kuis ( <i>Quiz</i> ) .....	60
Gambar 4.5 Tampilan Soal <i>Quiz</i> Benar .....	61
Gambar 4.6 Tampilan Soal <i>Quiz</i> Salah .....	61
Gambar 4.7 Tampilan Skor Nilai .....	62
Gambar 4.8 Tampilan Menu Profil .....	63
Gambar 4.9 Tampilan Pesan Keluar .....	64
Gambar 4.10 Tampilan saat Merekam Suara untuk <i>Sound</i> Animasi .....	64
Gambar 4.11 Tampilan Proses Editing Suara .....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tool Box .....	15
Tabel 3.1 Perancangan Sistem .....	34
Tabel 3.2 <i>Storyboard</i> .....	35

## ABSTRAK

Proses belajar merupakan suatu hal yang sangat penting untuk menunjang ilmu pengetahuan. Kurangnya pemahaman anak-anak SD dalam belajar dan memahami mengenal nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris membuat penulis tertarik untuk membuat aplikasi animasi pembelajaran tentang Mengenal Sayuran Dalam Bahasa Inggris. Aplikasi ini diharapkan dapat memberi kemudahan bagi anak-anak SD dalam mengenal nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris.

Penulis menggunakan *adobe flash CS3* untuk menyelesaikan animasi ini, bertujuan agar para peserta didik dapat Mengenal Sayuran Dalam Bahasa Inggris dan dengan adanya animasi ini penulis memanfaatkan sebagai media interaktif. Selain itu dengan adanya animasi ini diharapkan bisa bermanfaat untuk para pemula yang telah membaca ataupun melihat animasi yang penulis buat.

Dalam pembuatan aplikasi ini akan dikonsentrasikan pada tiga elemen penting pembelajaran yaitu materi nama sayuran dalam Bahasa Inggris dan *Quiz*. Materi Nama Sayuran dalam Bahasa Inggris dan *Quiz* akan disampaikan dalam media teks, gambar dan audio.

**Kata kunci :** Animasi, Nama-nama Sayuran dalam Bahasa Inggris, Adobe Flash

CS3

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang pesat sekarang ini berpengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar. Pada tahap pendidikan anak usia sekolah dasar, siswa akan cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian. Dalam tahap ini siswa akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Sedangkan saat ini kebanyakan pembelajaran di sekolah masih digunakan metode pengajaran menggunakan media buku panduan, begitu pula dengan pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri 1 Karanglo. Pada pembelajaran Bahasa Inggris kelas III di SD Negeri 1 Karanglo, siswa diajarkan pelajaran dasar Bahasa Inggris, dengan materi dasar pengenalan nama sayuran yang ada di sekitarnya sesuai dengan kompetensi dasar.

Setelah dilakukan observasi di sekolah, dan berdasarkan hasil diskusi dengan guru kelas serta guru mata pelajaran Bahasa Inggris, dapat disimpulkan jika siswa mengalami kesulitan dalam memahami cara membaca dan menghafalkan nama sayuran dalam Bahasa Inggris.



Hal ini dapat disebabkan oleh kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu materi yang disampaikan tidak dapat diserap dengan baik karena media yang digunakan oleh guru kurang menarik. Ketika hal ini terjadi pada tahap pembelajaran dasar siswa akan mengalami kesulitan mengikuti materi-materi pembelajaran selanjutnya, hal tersebut dapat dilihat dari nilai siswa yang masih kurang dari kkm ( $>70$ ).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk membuat animasi di bidang pendidikan. Animasi yang akan dibuat oleh penulis adalah animasi pembelajaran mengenal sayuran dalam Bahasa Inggris yang dapat mempermudah proses belajar siswa.

### **1. Alasan Memilih Judul**

Alasan penulis mengambil judul “ **Animasi Interaktif 2D Pembelajaran Menenal Sayuran Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD** ” karena tertarik pada permasalahan yang banyak dijumpai di SD pada saat pembelajaran Bahasa Inggris mengenal sayuran, anak-anak merasa kesulitan dalam membaca dan menghafal susunan huruf nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris tersebut. Sehingga anak-anak cepat merasa bosan dengan materi tersebut. Adanya permasalahan ini penulis merasa tertarik untuk membuat aplikasi Animasi Interaktif 2D Pembelajaran Menenal Sayuran Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas tersebut, maka dapat dibuat rumusan masalahnya adalah Bagaimana membuat metode pembelajaran Mengenal Sayuran dalam Bahasa Inggris yang baik dan menyenangkan untuk anak-anak SD sehingga mereka tertarik untuk belajar Bahasa Inggris.

## **3. Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya materi yang dibahas, maka penulis hanya membatasi masalah yang akan dibahas yaitu bagaimana mengenal sayuran dalam Bahasa Inggris yang meliputi :

### **a. Tampilan Awal**

Pada halaman ini berisi animasi sederhana dengan satu tombol untuk masuk ke menu utama.

### **b. Tampilan Menu Utama**

Pada Menu Utama ini berisi tentang menu-menu yang tersedia pada aplikasi ini yang dapat dipilih.

### **c. Materi**

Pada menu Materi ini akan berisi materi-materi mengenai pengenalan nama-nama Sayuran dalam Bahasa Inggris.

d. Kuis

Pada menu Kuis ini akan berisi beberapa soal mengenai materi yang telah disampaikan di menu materi tersebut guna untuk mengukur tingkat pemahaman anak mengenai materi tersebut.

e. Profil

Pada menu Profil ini akan berisi tentang profil pembuat media pembelajaran tersebut.

f. Pembelajaran ini berbasis 2D dan dikhususkan untuk anak SD kelas 3.

#### **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 Interaktif 2D Pembelajaran Mengenal Sayuran Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD”**.

#### **5. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu:

a. Bagi Siswa

- 1) Anak-anak dapat mengetahui bagaimana nama sayuran dalam Bahasa Inggris.
- 2) Bisa dijadikan sebagai pembelajaran dan hiburan agar anak lebih mengerti tentang Bahasa Inggris.

- 3) Menimbulkan kreatifitas, motivasi dan kemandirian bagi anak.
- 4) Memberi kemudahan bagi anak-anak dalam mempelajari dan menghafal kata dalam Bahasa Inggris.

b. Bagi Penulis

- 1) Merupakan suatu pengalaman langsung dalam bidang di dalam komputer dan pemrograman pada khususnya.
- 2) Penulis dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajari sehingga dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dan wawasan agar dapat meningkatkan kualitas pribadi penulis.
- 3) Memberikan nilai tambah terhadap pengetahuan yang penulis peroleh dari luar perkuliahan untuk mendukung tugas akhir.

c. Bagi Universitas

- 1) Untuk menyiapkan mahasiswa sebagai sumber daya yang handal dan siap saing di masa modern ini.
- 2) Sebagai bahan evaluasi sistem pendidikan untuk meningkatkan mutu pendidikan.

## **B. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian Tugas Akhir ini adalah untuk membuat metode pembelajaran interaktif untuk anak-anak SD tentang nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris yang mudah dan menyenangkan untuk dipelajari.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam proses pembuatan Laporan Tugas Akhir dan pembuatan Animasi Interaktif 2D Pembelajaran Mengenal Sayuran Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak SD, 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 kesimpulan serta saran yang disampaikan oleh penulis :

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis tentang Animasi Interaktif 2D Pembelajaran Mengenal Sayuran Dalam Bahasa Inggris, penulis menyimpulkan bahwa dengan metode pembelajaran animasi interaktif pembelajaran mengenal sayuran dalam Bahasa Inggris ini dapat menarik minat, kreatifitas, motivasi, dan kemandirian peserta didik untuk belajar dan memahami nama-nama sayuran dalam Bahasa Inggris yang benar serta menghilangkan rasa jenuh dan bosan terhadap pembelajaran yang masih dilakukan secara manual oleh pengajar dan semoga dapat membantu guru pengajar dalam menyampaikan materi mengenal nama sayuran dalam Bahasa Inggris.

## **B. Saran**

Dalam pembuatan animasi interaktif mengenal sayuran dalam Bahasa Inggris 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. Perlu adanya perancangan pembelajaran dalam animasi yang menarik, supaya dapat menjadi media interaktif dan animasi yang sempurna sebagai bekal untuk media pembelajaran.
2. Perlunya media pembelajaran yang berbeda atau suatu motivasi yang baru, agar tidak monoton atau membosankan, agar terciptanya semangat belajar yang tinggi.
3. Semoga dalam penelitian selanjutnya dapat ditambahkan kuis secara speaking dan lebih sempurna.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriyanto, Bambang. 2010. *Pembuatan Animasi Dengan Macromedia Flash 8*, <http://handriyo-tvf.dosen.isi-ska.ac.id/files/2011/10/Pembuatan-Animasi-Modul-10-.pdf>. diakses 7 Januari 2016.
- Andi. 2004. *Membuat Animasi Kartun Dengan Macromedia Flash MX 2004*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Ardiansyah, Nurdin. 2013. *Macromedia Flash Profesional 8*, [https://mediaguruindo.files.wordpress.com/2015/02/macro-media-flash-8\\_nurdin.pdf](https://mediaguruindo.files.wordpress.com/2015/02/macro-media-flash-8_nurdin.pdf), diakses 10 Januari 2016.
- Dhani, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*, Jakarta, 2001.
- Hadi Sutopo, *Media Interaktif Dengan Flash*, PT.Graha Ilmu Yogyakarta. 2006
- Pranowo, Tri Bagus. 2010. *Pembelajaran Hewan dan Tumbuhan Menggunakan Bahasa Inggris berbasis Macromedia Flash 8*, Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Saputro, Wahyu Budi. 2014. *Animasi Pembelajaran Interaktif Mengenal Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Macromedia Flash 8*. Klaten: Universitas Widya Dharma.
- Suciadi, Andreas Andi. 2003. *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Flash MX*, Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Suyanto, M. 2003. *Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wahana Komputer. 2009. *Panduan Praktis Mudah Membuat Animasi 2D Adobe Flash CS4/ADI*. Cetakan 1. Andi Publisher(Andi Offset)
- Wahyuningsih, Eni. 2015. *Animasi Media Pembelajaran Mengenal Huruf Alfabeta Dalam Bahasa Inggris Untuk Anak-anak Menggunakan Adobe Flash CS3*. Klaten: Universitas Widya Dharma.