

SKRIPSI

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN HURUF TEGAK
BERSAMBUNG MENGGUNAKAN MACROMEDIA
FLASH DI TK NAZARETH TUMINTING**

*APPLICATION FOR UPRIGHT LETTERS LEARNING USING
MACROMEDIA FLASH IN TK NAZARETH TUMINTING*



Oleh:

**PREYCILIA CHRISTYN WALUKOW
15 024 074**

**POLITEKNIK NEGERI MANADO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
PROGRAM STUDI D-IV TEKNIK INFORMATIKA
2019**

DAFTAR ISI

	Halaman
SKRIPSI	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN SKRIPS	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
ABSTRAK	xi
ABSTRACT	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan	2
1.4 Manfaat	2
1.5 Batasan Masalah.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Hasil Penelitian Relevan	5
2.2 Machromedia Flash.....	5
2.2.1 Pengenalan Menu Editor Flash	6
2.2.2 Library Panel.....	8
2.3 Menulis Huruf Tegak Bersambung	8
2.4 Multimedia	9
2.5 Media Pembelajaran	12
2.5.1 Konsep Media Pembelajaran	13
2.6 Sumber dan Alat Permainan Untuk Pendidikan Anak Usia Dini	23
2.7 Use Case	23
2.8 Flowchart.....	24

2.9	Strategi Belajar Mengajar	25
2.10	Teknologi Pembelajaran sebagai media.....	27
2.11	Bermain Logika	278
2.11.1	Kontrol Navigasi Movie Menggunakan Action-Frame.....	28
2.11.2	Menghentikan Movie Pada Pertengahan Jalan	29
2.11.3	Menghentikan Movie Pada Pertengahan Jalan	30
2.11.4	Logika Presentase.....	32
BAB III METODOLOGI		33
3.1	Tempat dan Waktu.....	33
3.2	Bahan dan Alat	33
3.3	Prosedur Penelitian	33
3.3.1	Metode dan Jenis Penelitian	33
3.3.2	Metode Pengumpulan Data.....	34
3.3.3	Kerangka konseptual rancangan	35
3.3.4	Rencana Pengujian	41
3.3.5	Analisis Data.....	41
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		43
4.1	Hasil Dan Pembahasan	43
4.1.1	Form Loading.....	43
4.1.2	Form Start	44
4.1.3	Form Menu Utama	45
4.1.4	Form Menu Huruf	46
4.1.5	Form Menu Suku Kata	47
4.1.6	Form Menu Kalimat	47
4.1.7	Halaman Bantuan	48
4.1.8	Halaman Info	48
4.2	Pembahasan	49
4.2.1	Pengujian Aplikasi	49
BAB V PENUTUP		52
5.1	Kesimpulan.....	52
5.2	Saran	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di saat ini berkembang begitu pesatnya sehingga hampir semua kalangan mengerti dan memahami cara kembangan sistem di kehidupan sehari-hari. Perkembangan teknologi ini juga mempunyai pengaruh terhadap proses pembelajaran di instansi pendidikan anak usia dini. Pada tahap pendidikan anak usia dini, mereka cenderung lebih tertarik dengan permainan yang mudah dimainkan dan disertakan dengan pilihan fitur-fitur yang mengundang perhatian mereka. Dan dalam tahap ini mereka akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna dan bentuk yang komunikatif dan menyenangkan.

Dunia pendidikan dituntut agar selalu bergerak seiring dengan jalannya perkembangan teknologi saat ini. Proses kegiatan belajar mengajar di sekolah menjadi salah satu sorotan utama dalam peningkatan mutu pendidikan. Proses pembelajaran yang ada di sekolah masih menggunakan metode pengajaran dengan menggunakan media buku serta panduan dari pengajar. Siswa diajarkan membaca dan menulis, tapi tak semua yang diajarkan oleh pengajar dapat dipahami dan dimengerti oleh para siswa.

Seringkali siswa mengalami kesulitan saat dalam proses belajar. Mereka belum sepenuhnya mengerti cara menulis, membaca, dan berhitung yang benar serta kurangnya media pembelajaran membuat kegiatan belajar mengajar menjadi kurang interaktif dan ditambah dengan kurangnya kontribusi orang tua dalam membantu perkembangan belajar dari sang anak dan akibatnya anak sering lupa pada materi yang diajarkan di sekolah.

Dalam kesempatan ini penulis ingin membuat serta mengimplementasikan *Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Tegak Bersambung Menggunakan Machromedia Flash di TK Nazareth Tuminting*. Aplikasi ini bertujuan untuk mempermudah proses belajar mengajar agar lebih berwarna dan interaktif yang

memacu motivasi belajar anak dalam mengenal dan mengerti cara menulis huruf dengan benar

1.2 Perumusan Masalah

Dengan berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat aplikasi media pembelajaran huruf tegak bersambung?
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pembelajaran menulis huruf tegak bersambung menggunakan *Machromedia Flash* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa?

1.3 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk membuat aplikasi media pembelajaran huruf tegak bersambung
2. Memberikan kemudahan bagi pengajar dan murid untuk lebih interaktif dalam kelangsungan proses pembelajaran sehingga murid dapat lebih cepat mengenal dan memahami huruf.

1.4 Manfaat

Penelitian ini diharapkan dapat memeberikan manfaat yang anantara lain adalah :

1. Membantu mempermudah anak-anak untuk belajar tanpa mengalami kesulitan.
2. Membangun hubungan lebih dekat antara guru, orang tua dan anak.

1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang penulis telah paparkan di atas, maka penelitian ini dibatasi pada :

1. Pembuatan media pembelajaran ini menggunakan Machromedia Flash
2. Aplikasi menyediakan fitur berupa materi mengenai pengenalan huruf yang juga dilengkapi dengan animasi dan suara.
3. Perancangan media pembelajaran dalam tahap ini diperuntukan untk anak usia dini dalam mengenal huruf.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- 1.1. Latar Belakang
- 1.2. Perumusan Masalah
- 1.3. Tujuan
- 1.4. Manfaat
- 1.5. Batasan Masalah
- 1.6. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- 2.1. Hasil Penelitian Relevan
- 2.2. Machromedia Flash
- 2.3. Menulis Huruf Tegak bersambung
- 2.4. Multimedia
- 2.5. Media Pembelajaran
- 2.6. Sumber dan Alat Permainan untuk pendidikan anak usia dini
- 2.7. Use Case
- 2.8. Flowchart
- 2.9. Strategi Belajar Mengajar
- 2.10. Teknologi Pembelajaran sebagai media
- 2.11. Bermain Logika Action Script

BAB III METODOLOGI

- 3.1. Tempat dan Waktu
- 3.2. Bahan dan Alat
- 3.3. Prosedur Penelitian
 - 3.3.1. Metode dan Jenis Penelitian
 - 3.3.2. Kerangka konseptuan rancangan
 - 3.3.3. Rencana Pengujian
 - 3.3.4. Analisis Data
- 3.4. Jadwal Kegiatan
- 3.5. Rencana Pembiayaan

BAB IV

- 4.1 Hasil
- 4.2 Pembahasan

BAB V

- 5.1 Kesimpulan
- 5.2 Saran