

**LAPORAN
PROYEK AKHIR**

**PERANCANGAN DAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN IQRO'
BERBASISKAN MULTIMEDIA UNTUK SISWA
TK PEMBANGUNAN UNP**

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Ahli Madya (A.Md) dari Universitas Negeri Padang*



Oleh:

STEFFINA NOFTIM JHON
NIM. 90070/2007

Konsentrasi : Teknik Komputer Jaringan
Program Studi : D3-Teknik Elektronika
Jurusan : Teknik Elektronika

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

ABSTRAK

Perkembangan teknologi komputer semakin pesat seiring dengan perkembangan *software* dan *hardware* yang digunakan. Salah satunya di bidang pendidikan, komputer banyak sekali berperan penting di dalamnya. Sekarang banyak sekali *software* yang tersedia untuk mendukung dan meningkatkan mutu pendidikan. Proyek akhir ini mengambil permasalahan tentang bagaimana merancang dan membuat sebuah program pembelajaran Iqro' berbasis multimedia. Pembelajaran Iqro' berbasis multimedia dibuat menggunakan *software Macromedia Flash 8, Adobe Photoshop CS, dan Jet Audio 8*. Hasil akhir dari pembuatan media pembelajaran Iqro' adalah sebuah CD (*Compact Disc*) pembelajaran. Media ini dirancang sebagai alat bantu guru dalam mengajarkan Iqro' dan sebagai media bantu siswa dalam mempelajari Iqro' secara mandiri.

Kata kunci : Iqro', Media pembelajaran, Multimedia, *Macromedia Flash*.

KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir yang berjudul **“Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Iqro’ Berbasiskan Multimedia untuk Siswa TK Pembangunan UNP”**, selanjutnya shalawat beserta salam kepada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan kita sebagai seorang intelektual muslim.

Pembuatan Proyek Akhir ini bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelas Ahli Madya (A.Md) pada program Teknik Komputer Jaringan Jurusan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. Pembuatan Proyek Akhir ini tidak lepas dari dukungan, bantuan, bimbingan dan motivasi dari berbagai pihak baik secara moril maupun materil. Untuk semua itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Suartin, M.T selaku pembimbing Proyek Akhir.
2. Bapak Drs. Efrizon, M.T selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika.
3. Bapak Drs. Edidas, M.T selaku Koordinator Konsentrasi Teknik Komputer Jaringan Universitas Negeri Padang.
4. Ibunda (Ir. Hj. Marnidaswati) dan adik (Anggy) yang selalu memberi dukungan dan do’a.

5. Semua staf pengajar, dosen, teknisi dan pegawai administrasi di Jurusan Teknik Elektronika dan program studi Teknik Komputer Jaringan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang.
6. Rekan-rekan mahasiswa Teknik Komputer Jaringan.
7. Semua pihak yang telah membantu penulisan proyek akhir ini.

Dalam penyelesaian Proyek Akhir ini penulis menyadari mungkin masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, baik dalam tulisan maupun dalam penyajiannya hal ini disebabkan keterbatasan pengalaman yang dimiliki penulis. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan untuk penulis di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga Proyek Akhir ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi pembaca semuanya. Amin.

Padang, Februari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
HALAMAN PERSEMBAHAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan	5
F. Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Media Pembelajaran.....	6
B. Multimedia Pembelajaran	7

C. Iqro'	8
D. <i>Macromedia Flash</i>	9
1. Menu <i>Editor Macromedia Flash 8</i>	12
2. Tipe Data dan Variabel	14
3. Operator	15
E. Dasar Animasi.....	17
F. <i>Comment</i> dalam <i>Script</i>	21
G. <i>Actions-Frame</i>	21
H. <i>Actions-Button</i>	22
I. <i>Actions-Movie Clip</i>	23
J. Mengenal Variabel.....	24
K. Pengantar Logika Pencatat Waktu (<i>Timer</i>).....	25
L. Struktur Navigasi	26

BAB III PERANCANGAN SISTEM

A. Pendahuluan	31
B. Analisis Kebutuhan	31
C. Metode Perancangan	33
D. Diagram Tampilan	34
E. Rancangan Tampilan.....	35

BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL

A. Implementasi Program	37
B. Hasil	39

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	44
B. Saran.....	44

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN	46
-----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan <i>Macromedia Flash 8</i>	12
Gambar 2. <i>Panel Timeline</i>	17
Gambar 3. Bentuk <i>Layer</i> pada Teknik <i>Motion Tween</i>	18
Gambar 4. Bentuk <i>Layer</i> pada Teknik <i>Shape Tween</i>	19
Gambar 5. Bentuk <i>Layer</i> pada Teknik <i>Guide</i>	20
Gambar 6. Bentuk <i>Layer</i> pada Teknik <i>Masking</i>	20
Gambar 7. Struktur <i>Linear Navigation Model</i>	27
Gambar 8. Struktur Navigasi <i>Hierarchical Model</i>	28
Gambar 9. Struktur Navigasi <i>Spoke Hub Model</i>	29
Gambar 10. Struktur Navigasi <i>Full Web Model</i>	30
Gambar 11. Diagram Tampilan.....	34
Gambar 12. Desain Halaman Utama.....	35
Gambar 13. Desain Menu Belajar.....	36
Gambar 14. Desain Halaman Info.....	36
Gambar 15. Tampilan Intro.....	39
Gambar 16. Tampilan Menu Utama.....	40
Gambar 17. Tampilan Belajar	40
Gambar 18. Tampilan Huruf	41
Gambar 19. Tampilan Iqro'	41
Gambar 20. Tampilan Halaman	42
Gambar 21. Tampilan Info.....	43

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tipe Data dan Variabel	14
Tabel 2. Operator	15

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Achmad Munib, 2004:34). Dalam arti lain, pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki dalam menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar peserta didik (siswa).

Seiring dengan perkembangan teknologi di bidang komputer saat ini, baik dalam perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*), hampir sebagian besar pekerjaan manusia kini diselesaikan dengan bantuan komputer. Dengan demikian, komputer dapat dikatakan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam menyelesaikan suatu pekerjaan. Pemakaian komputer sering digunakan untuk hal-hal yang berkenaan dengan pemrosesan data (*data processing*) dan pengolahan kata (*word processing*). Salah satu alasan, mengapa komputer cenderung digunakan sebagai alat bantu dalam menyelesaikan suatu pekerjaan karena pekerjaan yang dilakukan menggunakan komputer memiliki kecepatan proses yang lebih dapat diandalkan.

Pemanfaatan komputer dewasa ini telah menguasai hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Salah satunya yaitu di bidang keagamaan. Kegiatan keagamaan tersebut salah satunya yaitu penggunaan media pembelajaran dalam mempelajari Iqro' bagi siswa Taman Kanak-kanak atau lebih sering disebut TK ini.

Prestasi belajar siswa di TK sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa tersebut dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, metode pembelajaran yang kurang menarik dan cenderung pasif sehingga siswa TK tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Faktor lain yang juga mempengaruhi yaitu kebanyakan siswa TK tersebut masih sulit memahami dan mengerti bahasa dan tulisan arab karena pada dasarnya mereka baru belajar membaca dan menulis di sekolah. Sehingga menyebabkan siswa kurang mampu membaca bahasa dan tulisan arab.

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik merupakan hal yang wajar dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Dalam hal ini peran seorang guru sebagai pengembang ilmu sangat besar untuk memilih dan melaksanakan pembelajaran yang tepat dan efisien bagi peserta didik bukan hanya pembelajaran berbasis konvensional. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik.

Berangkat dari hal tersebut media pembelajaran dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih bermakna (menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif), jika memanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran dalam mengajarkan siswa TK membaca Iqro'. Dari segi pengertian, multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran.

Dalam hal ini penulis ingin membuat suatu pembelajaran membaca Iqro' secara interaktif dengan memakai teknologi komputer yang bertujuan untuk lebih mempermudah bagi siswa TK yang ingin belajar membaca Iqro'. Dengan adanya software media pembelajaran ini diharapkan siswa TK dapat dengan lebih mudah memahami dan membaca Iqro' dengan berbagai unsur media yang ditawarkan yang dapat memicu siswa untuk lebih tertarik dan tidak merasa jenuh dalam belajar Iqro'. Penggunaan media pembelajaran ini juga diharapkan dapat membantu para guru TK dalam mendidik siswanya, sehingga proses pembelajaran membaca Iqro' dapat lebih kondusif.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan tersebut, maka dirancang sebuah media pembelajaran yang dituangkan dalam proyek akhir dengan judul **“Perancangan dan Pembuatan Media Pembelajaran Iqro' Berbasis Multimedia untuk Siswa TK Pembangunan UNP”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Prestasi belajar di TK sering diindikasikan dengan permasalahan siswa dalam memahami materi.
2. Metode pembelajaran yang kurang menarik sehingga siswa tidak termotivasi untuk belajar.
3. Sebagian besar siswa sulit memahami dan mengerti bahasa dan tulisan arab.
4. Sebagian guru tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan, maka perlu dibuat batasan masalah agar proyek dapat diselesaikan sesuai dengan kemampuan, waktu, dan dana yang dimiliki penulis. Batasan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Membuat media pembelajaran Iqro' dibatasi Iqro' jilid I saja.
2. Membuat media pembelajaran menggunakan efek teks, suara, gambar, dan animasi.
3. Program dirancang tidak menyimpan data-data pengguna dalam *database* tersendiri.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yaitu: *“Bagaimana merancang dan membuat media pembelajaran Iqro’ Jilid I berbasis Multimedia untuk siswa TK Pembangunan UNP”*.

E. Tujuan

Tujuan dari pembuatan proyek akhir ini adalah:

1. Membuat media pembelajaran Iqro’ jilid I menggunakan Macromedia Flash 8 yang berguna sebagai media bantu untuk guru dalam mengajar Iqro’ jilid I.
2. Mengimplementasikan media pembelajaran ini untuk siswa TK.
3. Membantu para siswa untuk belajar mandiri dalam menguasai Iqro’ jilid I.

F. Manfaat

Manfaat dari proyek akhir ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran ini memudahkan siswa TK dalam mempelajari dan menguasai Iqro’ jilid I.