

LEMBAR PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini saya persembahkan kepada:

Ayah dan Ibu. Yang telah memberi cinta dan kasih di sepanjang jalan saya. Ini adalah setitik balas budi yang tidak akan pernah terpenuhi oleh saya sebagai anak. Dan untuk semua orang yang telah sayang dan menyayangi saya.

MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ELEKTRONIKA DASAR SMP BERBASIS ANIMASI DENGAN FLASH.

(Studi Kasus : LKS Mapel Keterampilan Elektronika SMP)

EKO SUSILO PURNOMO
(100471100025)

Pembimbing : Muhammad Ali Syakur, S.Si.,M.T.

ABSTRAK

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah berkembang di berbagai aspek kehidupan, salah satunya di bidang pendidikan. Komputer merupakan media yang mendukung perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (*TIK*) dan sebagai sarana pembelajaran berbasis media yang bersifat pembelajaran sehingga pengguna dapat menyerap informasi dengan cepat dan efisien.

Elektronika merupakan mata pelajaran keterampilan untuk siswa SMP. Dengan materi pokoknya adalah dasar elektronika dan komponen-komponen elektronika yang diajarkan dengan metode konvensional atau secara tatap muka antara guru dan siswa dalam kurun waktu satu semester. Untuk memahami elektronika tersebut siswa harus memahami konsep dasar dan penggunaan komponen-komponen elektronika.

Berdasarkan permasalahan diatas maka dibuatlah *media pembelajaran* elektronika dasar berbasis animasi menggunakan Adobe flash CS3.

Penulisan ini membahas mengenai perancangan dan pembuatan media pembelajaran pengenalan elektronika dasar smp

berbasis animasi dengan flash. Pada aplikasi ini menyajikan materi secara mudah dipahami dan dilengkapi dengan evaluasi berupa latihan soal

Diharapkan dengan adanya aplikasi ini mampu membantu siswa dalam memahami materi tersebut serta memudahkan proses belajar mengajar dan meningkatkan kualitas prestasi belajar.

Kata kunci : *TIK, Media Pembelajaran, Elektronika, Animasi, Adobe Flash CS3*

Kata Pengantar



Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan judul “ **MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ELEKTRONIKA DASAR SMP BERBASIS ANIMASI DENGAN FLASH.**(Studi Kasus : LKS Mapel Keterampilan Elektronika SMP)”

Terwujudnya laporan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide, maupun pemikiran. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan di sisi Allah SWT sebagai amal ibadah, Amin.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan. Amin Yaa Rabbal ‘Alamiin.

Bangkalan, 17 Januari 2014

Penulis

UCAPAN TERIMAKASIH

1. Allah SWT yang selalu memberi rahmat dan hidayah.
2. Ayah dan Ibu yang selalu membuktikan kasih sayangnya tanpa syarat, tanpa henti.
3. Adikku tersayang, Nugraha Budhi Dharma serta keluarga besar kami.
4. Rektor Universitas Trunojoyo Madura, Prof. Dr. Ariffin MS.
5. Dekan dan Pembantu Dekan I, II, III Fakultas Teknik.
6. Bapak. Muhammad Ali Syakur, S.Si.,M.T. selaku dosen pembimbing atas segala bentuk bimbingan, saran,dan ide, sehingga memudahkan penulis.
7. Seluruh dosen D3 Teknik Multimedia dan Jaringan.
8. Teman Shohib saya. Imawan yang telah menginspirasi saya untuk membuat judul TA ini.
9. Saudara seperjuangan. Alhak, Rivai, Artika, Tamam, Roziqin, Ryan, Dudi, Devan, Farid, Ryski, Miftah.
10. Sahabat – sahabat saya , Tazam, Sholeh, Febri, Fitri yang telah memberikan masukan dan semangat demi selesainya aplikasi ini.
11. Rekan – Rekan Teknik Multimedia angkatan 2010, WALL-M dan pak Lutfi. kalian adalah Keluarga ke dua di Madura.
12. Serta seluruh pihak yang tidak sempat disebutkan disini.

DAFTAR ISI

Abstrak.....	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Gambar	x
Daftar Tabel	xii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	3
1.3. Batasan Masalah	3
1.4. Tujuan	3
1.5. Manfaat	4
1.6. Metodologi	4
1.7. Sistematika Penulisan	6

BAB II STUDI PUSTAKA

2.1. Penelitian Sebelumnya	9
2.2. Adobe Flash	10
2.3. Media Pembelajaran	26
2.4. <i>Dasar Elektronika</i>	31
2.5. <i>Camtasia</i>	32

BAB III PERANCANGAN SISTEM

3.1 Kebutuhan Hardware	35
3.2 Kebutuhan Software.....	35

3.4 Studi Literatur	36
3.4.1 Pengumpulan Data	36
BAB IV IMPELMENTASI	
4.1. Lingkungan Uji Coba	41
4.2. Tampilan Aplikasi	42
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	56
5.2 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA.....	58
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ruang kerja panel	13
Gambar 2.2 Toolbox	16
Gambar 2.3 Awal membuka flash.....	24
Gambar 2.4 Menu Utama Flash	25
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Media pembelajaran elektronik dasar ...	37
Gambar 3.2 <i>Use case</i> Media pembelajaran elektronik dasar	38
Gambar 4.1 Tampilan menu utama	42
Gambar 4.2 Tampilan pilihan petunjuk.....	43
Gambar 4.3 Tampilan menu materi 1	43
Gambar 4.4 Tampilan sub menu teori electron	44
Gambar 4.5 Tampilan sub menu besaran listrik.....	44
Gambar 4.6 Tampilan menu materi 2.....	45
Gambar 4.7 Tampilan isi materi 2.....	46
Gambar 4.8 Tampilan awal latihan soal.....	46
Gambar 4.9 Tampilan hasil latihan soal.....	47
Gambar 4.10 Tampilan high score	47
Gambar 4.11 Tampilan video	48
Gambar 4.12 Tampilan profil.....	48
Gambar 4.13 Tampilan tombol keluar	49
Gambar 4.14 Tampilan tombol kembali ke menu awal	49
Gambar 4.15 Tampilan tombol mulai	50
Gambar 4.16 Tampilan tombol main lagi	50
Gambar 4.17 Tampilan tombol sub menu	51
Gambar 4.18 Tampilan grafik pendapat tentang aplikasi.....	52
Gambar 4.19 Tampilan grafik hasil survey pengoperasian	52

Gambar 4.20 Tampilan grafik pemahaman materi aplikasi	53
Gambar 4.21 Tampilan grafik isi materi dalam aplikasi	54

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel pendapat tentang aplikasi	52
Tabel 4.2 Tabel hasil survey pengoperasian aplikasi	52
Tabel 4.3 Tabel pemahaman materi aplikasi.....	53
Tabel 4.4 Tabel isi materi dalam aplikasi	53