

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN
UNTUK KELAS V SD ISLAM AL-HILAL**

TUGAS AKHIR



Disusun oleh :

ILHAM FARREL AL KHAKAM

2112030500

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO**

2024

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN
UNTUK KELAS V SD ISLAM AL-HILAL
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

ILHAM FARREL AL KHAKAM

2112030500

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN
UNTUK KELAS V SD ISLAM AL-HILAL
PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

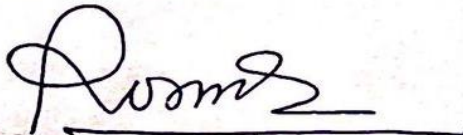
ILHAM FARREL AL KHAKAM

2112030500

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

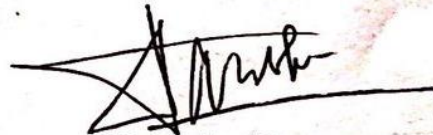
Pada tanggal 10 September 2024

Pembimbing 1



Afnan Rosyidi, S.T, M.Kom
NIDN. 0616076901

Pembimbing 2



Handoko, M.Kom.
NIDN. 0616076901

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer



Moch. Hari Purwiantoro, S.T., M.M., M.Kom.

Ketua STMIK Amikom Surakarta



PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN

UNTUK KELAS V SD ISLAM AL-HILAL

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Ilham Farrel Al Khakam
2112030500

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 10 September 2024

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Afnan Rosyidi, ST. M.Kom

Ina Sholihah Widiati, M.Kom

Nurhidayanto, M.Pd

Tanda Tangan

MOTTO

“Interaksi Cerdas, Pembelajaran Efektif”

PERSEMBAHAN

Tugas akhir ini penulis persembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan hingga tugas akhir ini dapat selesai. Mereka adalah:

1. Allah SWT yang senantiasa memberikan nikmat, rahmat dan karunia-Nya.
2. Bapak, Ibu, serta keluarga saya yang senantiasa mendoakan dan memberi semangat kepada saya.
3. Bapak Moch, Hari Purwiantoro, S.T, M.M, M.Kom. selaku Ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
4. Bapak Afnan Rosyidi, ST, M.Kom. selaku Kaprodi D-III Manajemen Informatika STMIK AMIKOM Surakarta.
5. Bapak Afnan Rosyidi, ST, M.Kom. dan Bapak Handoko, M.Kom. selaku dosen pembimbing.
6. Ibu Nina Dewi Lashwaty, s. selaku dosen pembimbing akademik.
7. Keluarga besar STMIK AMIKOM Surakarta yang telah membantu dalam kelancaran penulisan Tugas Akhir ini.
8. Terakhir kepada seseorang yang pernah bersama saya terimakasih untuk patah hati yang diberikan saat proses penyusunan Tugas Akhir yang sekarang bisa menjadi pengingat untuk saya sehingga dapat membuktikan bahwa anda akan tetap menjadi alasan saya untuk terus berproses menjadi lebih baik. Terimakasih telah menjadi bagian menyenangkan dan menyakitkan dari proses pendewasaan penulis.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr Wb.

Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan Petunjuk, Rahmat, serta Ridho-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Tugas Akhir ini. Adapun judul Tugas Akhir ini adalah “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengelompokan Hewan Berdasarkan Jenis Makanan Untuk Kelas V SD Islam Al-Hilal”. Tugas Akhir ini ditulis sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Pendidikan Diploma (D3) Manajemen Informatika di STMIK AMIKOM Surakarta.

Tugas Akhir ini tidak mungkin dapat terwujud tanpa adanya bimbingan, dorongan, dan doa dari berbagai pihak. oleh sebab itu penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Moch, Hari Purwiantoro, S.T, M.M, M.Kom. selaku Ketua STMIK AMIKOM Surakarta.
2. Afnan Rosyidi, ST, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 1.
3. Handoko, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing 2.
4. Seluruh Dosen STMIK AMIKOM Surakarta.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan saran dari semua pihak yang ingin memberikan saran baiknya demi perkembangan positif bagi penulis.

Demikian Tugas Akhir ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri. Akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr Wb.

**MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF
PENGELOMPOKAN HEWAN BERDASARKAN JENIS MAKANAN
UNTUK KELAS V SD ISLAM AL-HILAL**

*(INTERACTIVE MULTIMEDIA-BASED LEARNING MEDIA GROUPING
ANIMALS BASED ON FOOD TYPE FOR CLASS V OF AL-HILAL ISLAM
PRIMARY SCHOOL)*

Ilham Farrel Al Khakam¹⁾Afnan Rosyidi, ST, M.Kom²⁾ Handoko, M.Kom³⁾

¹⁾Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Tugas Akhir ini mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk pengelompokan hewan berdasarkan jenis makanan bagi siswa kelas V SD Islam Al-Hilal. Media ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa melalui fitur interaktif seperti kuis dan simulasi. Uji coba menunjukkan bahwa media ini efektif dalam memfasilitasi proses belajar, membuat materi lebih menarik dan mudah dipahami. Hasilnya diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif, Pengelompokan Hewan, Jenis Makanan.

ABSTRACT

This thesis develops interactive multimedia-based learning media for grouping animals based on food type for fifth grade students at Al-Hilal Islamic Elementary School. This media is designed to increase student engagement and understanding through interactive features such as quizzes and simulations. Trials show that this media is effective in facilitating the learning process, making the material more interesting and easy to understand. The results are expected to improve the quality of learning in elementary schools.

Keywords: Learning Media, Interactive Multimedia, Animal Grouping, Types of Food.

DAFTAR ISI

JUDUL HALAMAN	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penulisan	2
1.5 Manfaat Penulisan	3
1.5.1 Bagi Penulis.....	3
1.5.3 Bagi STMIK Amikom Surakarta	3
1.6 Metode Pengumpulan Data	3
1.6.1 Metode Observasi.....	3
1.6.2 Metode Wawancara.....	4
1.6.3 Metode Kepustakaan	4
1.7 Teori Yang Digunakan	4
1.7.4 Komponen Multimedia	6
1.7.5 Multimedia Interaktif	7
1.7.6 Materi Pelajaran Hewan	8
1.7.7 Struktur Navigasi.....	9

1.8 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	10
1.8.1 Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	11
1.9 Sistematika Penulisan.....	11
1.10 Jadwal Kegiatan	13
BAB II	14
GAMBARAN OBYEK	14
2.1 Profil Tempat Tugas Akhir	14
2.2 Struktur Organisasi.....	15
2.3 Visi dan Misi	15
BAB III.....	17
PEMBAHASAN	17
3.1 Merancang Konsep	17
3.2 Merancang Isi	18
3.3 Merancang Naskah	18
3.4 Merancang Grafik.....	19
3.4.1 Memprduksi Sistem	21
3.4.2 Menjalankan dan Mengetes Sistem	32
BAB IV	44
PENUTUP.....	44
4.1 Kesimpulan	44
4.2 Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	46

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 <i>Software</i>	11
Tabel 1. 2 <i>Hardware</i>	12
Tabel 1. 3 Jadwal Kegiatan	13
Tabel 3. 1 Perancangan Grafik.....	20
Tabel 3.2 Tes Sistem.....	42

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Struktur Navigasi	10
Gambar 2.1 SD Islam Al-Hilal.....	15
Gambar 2.2 Lab Komputer	16
Gambar 2.3 Struktur Organisasi.....	16
Gambar 3.1 Diagram.....	20
Gambar 3.2 Pembuatan Tombol	23
Gambar 3.3 Icon Hewan	23
Gambar 3.4 <i>Background</i>	25
Gambar 3.5 Animasi	25
Gambar 3.6 Layout dan Animasi Background.....	26
Gambar 3.7 Tombol Menu.....	27
Gambar 3.8 Materi	29
Gambar 3.9 <i>Voice Over</i>	30
Gambar 3.10 Quiz	31
Gambar 3.11 Login Quiz.....	32
Gambar 3.12 Pembuatan Gambar	36
Gambar 3.13 Menu Utama.....	47
Gambar 3.14 Materi Herbivora.....	48
Gambar 3.15 Materi Karnivora.....	48
Gambar 3.16 Materi Omnivora.....	48
Gambar 3.17 Masuk Quiz	49
Gambar 3.18 Soal 1.....	49

Gambar 3.19 Soal 2.....	49
Gambar 3.20 Soal 3.....	50
Gambar 3.21 Skor	50
Gambar 3. 22 Omnivora.....	50
Gambar 3.23 Karnivora.....	51
Gambar 3.24 Herbivora.....	51
Gambar 4.1 Ruang Kelas SD Islam Al-Hilal	55
Gambar 4.2 Ruang Lab Komputer	55