

**MULTIMEDIA INTERAKTIF  
UNTUK PENGEMBANGAN BAHAN AJAR FISIKA  
(Studi Kasus Kelas X Semester I SMA Negeri 1 Koto Balingka)**



**TUGAS AKHIR**

Oleh :

**M. ARIF**  
**BP. 06110090**



**PROGRAM STUDI TEKNIK KOMPUTER JARINGAN  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK UNIVERSITAS ANDALAS  
PADANG  
2009**



## ABSTRAK

Multimedia interaktif untuk pengembangan bahan ajar Fisika kelas X semester I. Multimedia interaktif ini di buat menggunakan *software* Macromedia Flash 8, dilengkapi dengan animasi untuk membuat multimedia interaktif ini menjadi lebih menarik.

Dalam multimedia interaktif ini juga disediakan menu yang berisikan materi pelajaran yang akan dipelajari pada semester I, dan dilengkapi dengan *quiz* yang berbentuk statis dalam bentuk *essay* dan objektif, *quiz* ini berguna untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman tentang materi fisika yang dipelajari. Multimedia interaktif ini dipaketkan dalam bentuk *autorun CD*.

**Kata Kunci** : Fisika, Macromedia Flash 8, Multimedia Interaktif autorun CD.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Penggunaan multimedia interaktif pada saat sekarang ini telah memasuki bidang pendidikan. Dalam bidang pendidikan multimedia interaktif digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada SMA Negeri 1 Koto Balingka, penggunaan multimedia interaktif dalam proses belajar mengajar belum terlaksana, namun SMA Negeri 1 Koto Balingka ingin menggunakan multimedia interaktif ini sebagai media pembelajaran, karena SMA Negeri 1 Koto Balingka ingin beradaptasi dengan penggunaan multimedia interaktif ini, agar SMA Negeri 1 Koto Balingka tidak tertinggal dalam perkembangan zaman.

Dalam pembuatan tugas akhir yang diberi judul "**Multimedia Interaktif untuk Pengembangan Bahan Ajar Fisika (Studi Kasus Kelas X Semester 1 SMA Negeri 1 Koto Balingka)**", diharapkan keinginan SMA Negeri 1 Koto Balingka untuk menggunakan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat terlaksana.

### 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana membuat multimedia interaktif untuk pengembangan bahan ajar Fisika pada SMA Negeri 1 Koto Balingka dengan menggunakan Macromedia Flash 8.

2. Bagaimana mempacketkan multimedia interaktif dalam bentuk *autorun CD*

### 1.3 Tujuan

1. Membuat multimedia interaktif untuk pengembangan bahan ajar Fisika Kelas X Semester I pada SMA Negeri 1 Koto Balingka
2. Mempacketkan multimedia interaktif dalam bentuk *autorun CD*.

### 1.4 Batasan Masalah

1. Multimedia interaktif ini dipackatkan dalam bentuk *autorun CD*
2. Dalam tugas akhir ini tidak membahas tentang mata pelajaran Fisika Kelas X Semester I, tapi bagaimana cara membuat multimedia interaktif, dan mempacketkannya dalam bentuk *Autorun CD*.
3. Multimedia interaktif ini tidak dipackatkan untuk di upload ke website.
4. Multimedia interaktif ini tidak untuk dipublikasikan.
5. Software utama yang digunakan untuk membuat multimedia interaktif ini adalah Macromedia Flash 8.

### 1.5 Metodologi

Dalam penyelesaian Tugas Akhir ini terdapat beberapa prosedur yang dilakukan yaitu :

1. Studi Literatur

Mempelajari literature yang berhubungan dengan tugas akhir ini, seperti halnya pembuatan animasi pada flash dan *autorun CD*.

## BAB V

### PENUTUP

#### 5.1 Kesimpulan

1. Untuk pembuatan multimedia interaktif dalam bentuk *autorun CD*, *master program* (program yang pertama dieksekusi) harus *publish* ke dalam bentuk *.exe*.
2. Pembuatan Multimedia interaktif yang digunakan sebagai media pengembangan bahan ajar bisa dilakukan, karena multimedia interaktif menggabungkan unsur *verbal* (teks, suara) dan unsur *visual* (gambar, animasi), sebab model pembelajaran terdahulu hanya menggunakan unsur *verbal* saja (teks, suara).

#### 5.2 Saran

1. Untuk membuat objek yang bergerak, sebaiknya objek tersebut harus di *convert* dulu ke dalam bentuk *movie clip*, agar animasi yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan.
2. Pengelompokan *layer* animasi per objek atau jenis perlu dilakukan agar kita lebih mudah dalam pembuatan animasi.
3. Penulisan *actionScript* pada objek harus diperhatikan, sebab *actionScript* bersifat *case sensitive* (salah penulisan huruf besar dan kecilnya dapat membuat program *error*)





## DAFTAR PUSTAKA

- Baba, "Animasi Kartun dengan Flash MX", PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2003.
- Bamboo Media, "Macromedia Flash Tutorial".
- Hakim, Lukmanul, "Cara Ampuh Menguasai Macromedia Flash MX 2004", PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004.
- Mucharam, Tri Tjandra, Supliyadi, "Fisika 1", Acarya Media Utama, Bandung, 2006.
- Salim, Ali, "Trik Membuat Animasi Teks dengan Macromedia Flash MX 2004", PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2005.