

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BAHASA INGGRIS HEWAN DAN TUMBUHAN  
DI TK SANTA MARIA FATIMA**

**SKRIPSI**



disusun oleh

**Teofilus Ditya Putra Perdana**

**17.12.0241**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2022**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BAHASA INGGRIS HEWAN DAN TUMBUHAN  
DI TK SANTA MARIA FATIMA**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai gelar  
Sarjana pada Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Teofilus Ditya Putra Perdana  
17.12.0241**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2022**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN  
BAHASA INGGRIS HEWAN DAN TUMBUHAN  
DI TK SANTA MARIA FATIMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Teofilus Ditya Putra P**  
**17.12.0241**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 22 Agustus 2022

**Dosen Pembimbing,**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**

**NIK. 190302098**

**PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PENERAPAN MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN**  
**BAHASA INGGRIS HEWAN & TUMBUHAN**  
**DI TK SANTA MARIA FATIMA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Teofilus Ditya Putra Perdana**

**17.12.0241**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 22 Agustus 2022

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Yoga Pristyanto, S.Kom., M.Eng**

**NIK. 190302412**

**Atik Nurmasani, S.Kom., M.Kom**

**NIK. 190302354**

**M. Rudyanto Arief, S.T, M.T**

**NIK. 190302098**

**Tanda Tangan**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Tanggal 22 Agustus 2022

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, M.Kom**

**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Jakarta, 18 Januari 2023



Tcofilus Ditya Putra Perdana

17.12.0241

## MOTTO

*Belajarlal mengucap syukur dari hal-hal baik di hidupmu.*

*Belajarlal menjadikuat dari hal-hal buruk di hidupmu*

**(Bacharuddin Jusuf Habibie)**

*Kemarin hanyalah kenangan hari ini,*

*besok adalah impian hari ini.*

**(Khalil Gibran)**

*Raihlah ketinggian, karena bintang-bintang tersembunyi*

*dalam jiwamu. Bermimpilah dalam-dalam, karena setiap*

*impian mengawali tujuan..*

**(Pamela Vaull Starr)**

*Our gratest glory is not in never falling, but in rising every*

*time we fall.(Confucious)*

## PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat, hidayah, dan kesempatan menimba ilmu, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi berjudul **“Penerapan Media Interaktif Pengenalan Bahasa Inggris Hewan dan Tumbuhan di TK Santa Maria Fatima”**. Puji syukur, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa karena atas izin dan karunia-Nya maka skripsi ini dapat dibuat dan selesai pada waktunya.
2. Keluarga yang tidak pernah putus doa dan berhenti dalam memberikan dukungan serta kerja keras dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing, terima kasih sudah membimbing dan membantu saya dalam pengerjaan skripsi. Terima kasih atas segala kesabaran dan ilmu yang diberikan selama ini.
4. Teman-teman dari kelas 17-S1SI-04, Universitas Amikom Yogyakarta, dan sahabat karib yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Suraynti, S.Pd selaku Guru Sekolah TK Santa Maria Fatima yang membantu melancarkan pembuatan aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa inggris.
6. Semua pihak yang mendukung dan mendoakan saya, baik secara langsung maupun tidak langsung.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis persembahkan untuk Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat, hidayah, dan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan waktu yang diharapkan. Tidak lupa salam penulis haturkan pada junjungan umat yaitu Tuhan Yang Maha Esa yang telah menuntun kita pada jalan kebaikan.

Dengan disusunnya skripsi ini sebagai salah satu syarat kelulusan bagi setiap mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta, selain itu juga merupakan suatu bukti bahwa mahasiswa telah menyelesaikan kuliah jenjang program Strata- 1 dan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer.

Dengan selesainya skripsi ini, maka penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan kasih yang tak terhingga.
2. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
4. M. Rudyanto Arief, S.T, M.T selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan pengarahan bagi penulis dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang telah banyak memberikan ilmunya selama perkuliahan.
6. Ibu Suryanti, S.Pd selaku Guru Sekolah TK Santa Maria Fatima yang membantu melancarkan pembuatan aplikasi multimedia interaktif pengenalan bahasa inggris.
7. Seluruh teman kelas S1SI04, kalian semua luar biasa.
8. Nolkoma Creative yang selalu memberikan dorongan untuk belajar multimedia.
9. Terutama untuk teman – teman yang sudah berperan penting dalam membantu proses perkuliahan menjadi berwarna. Terima kasih kepada Nares, Ikhsan, Rahmadani, Bagas, Olivia, Aini, Alicia, F Rizka, Dimas, Rendra, Ryan, Afif, Faqih, Adna, Ayok, Ahmad dan semua yang belum tersebut disini, kalian luar biasa!



Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan andil bagidunia pendidikan dan teknologi informasi.

Jakarta, 18 Januari 2021

Penulis,

Teofilus Ditya Putra Perdana

17.12.0241



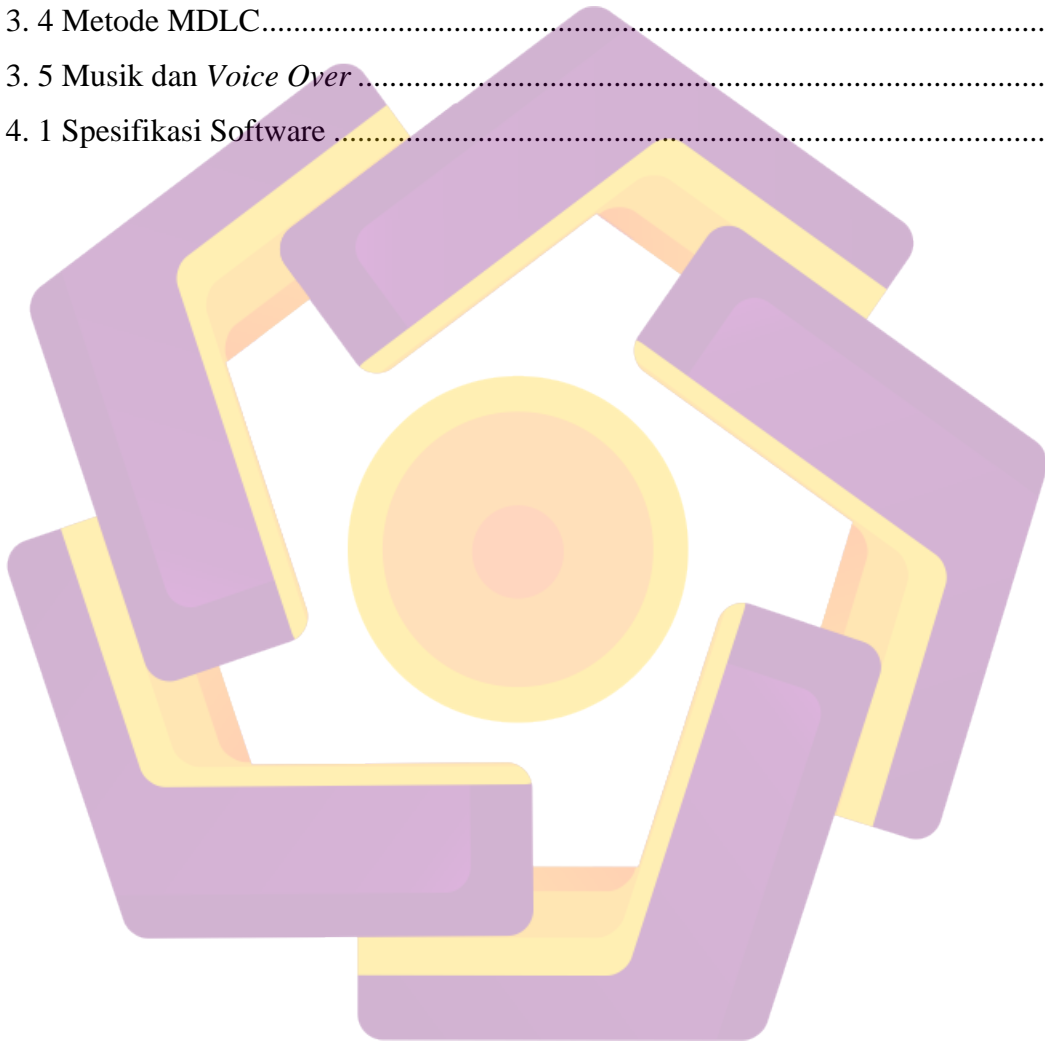
## DAFTAR ISI

COVER.....	i
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iiiv
PERNYATAAN.....	v
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	viii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
INTISARI.....	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	1
1.3 Batasan Masalah.....	1
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Metode Penelitian.....	2
1.5.1 Metode Pengumpulan Data.....	2
1.5.2 Metode Analisis.....	3
1.5.3 Metode Perancangan.....	3
1.5.4 Metode Pengembangan.....	3
1.5.5 Metode Testing.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Kajian Pustaka.....	6
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 Pengertian Aplikasi.....	9
2.2.2 Multimedia Interaktif.....	9
2.2.3 Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC).....	10
2.3 Analisis Masalah.....	12
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	15
3.1 Analisis Pra Produksi.....	15
3.1.1 Gambaran Umum Sekolah TK Santa Maria Fatima.....	15

3.1.2	Identifikasi Masalah.....	15
3.1.3	Kelemahan dari Media Lama.....	17
3.1.4	Solusi yang Ditawarkan .....	18
3.1.5	Analisis Kebutuhan.....	18
3.2	Perancangan .....	19
3.2.1	Konsep .....	19
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>25</b>
4.1	Hasil .....	25
4.2	Pembahasan.....	29
4.2.1	Pembuatan Aset Grafis .....	29
4.2.2	Mengunduh Aset Audio.....	30
4.2.3	Perekam Suara .....	30
4.2.4	Pembangun Aplikasi .....	31
4.2.5	Source Code Tombol .....	34
4.3	Blackbox Testing.....	38
4.4	Perangkat Kompatibel.....	40
<b>BAB V PENUTUP .....</b>		<b>41</b>
5.1	Kesimpulan .....	41
5.2	Saran.....	42
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>43</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>44</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Matrik Perbandingan Tinjauan Pustaka.....	7
Tabel 2. 2 Tabel Matriks SWOT.....	13
Tabel 3. 1 Analisis SWOT .....	16
Tabel 3. 2 Spesifikasi Hardware .....	18
Tabel 3. 3 Spesifikasi Software .....	19
Tabel 3. 4 Metode MDLC.....	19
Tabel 3. 5 Musik dan <i>Voice Over</i> .....	24
Tabel 4. 1 Spesifikasi Software .....	40



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) .....	4
Gambar 2. 1 Tahapan Metode MDLC .....	10
Gambar 3. 1 Menu Game.....	20
Gambar 3. 2 Menu Utama.....	21
Gambar 3. 3 Menu Flora dan Fauna .....	21
Gambar 3. 4 Menu Materi.....	22
Gambar 3. 5 Halaman Game.....	22
Gambar 3. 6 Halaman About .....	23
Gambar 4. 1 Tampilan Splash Screen.....	25
Gambar 4. 2 Tampilan Awal.....	26
Gambar 4. 3 Tampilan Main Menu.....	26
Gambar 4. 4 Tampilan Menu Materi .....	27
Gambar 4. 5 Tampilan Menu Fauna .....	27
Gambar 4. 6 Tampilan Games .....	28
Gambar 4. 7 Tampilan Arahan Bermain.....	28
Gambar 4. 8 Tampilan About .....	29
Gambar 4. 9 Pembuatan Aset Grafis.....	30
Gambar 4. 10 Mengunduh Aset Audio .....	30
Gambar 4. 11 Perekam Suara.....	31
Gambar 4. 12 Pembuatan Projek Baru.....	31
Gambar 4. 13 Import File Aset .....	32
Gambar 4. 14 Animasi Keyframe .....	32
Gambar 4. 15 Source Code .....	33
Gambar 4. 16 Pemberian Efek Tombol .....	34
Gambar 4. 17 Export File Apk.....	34

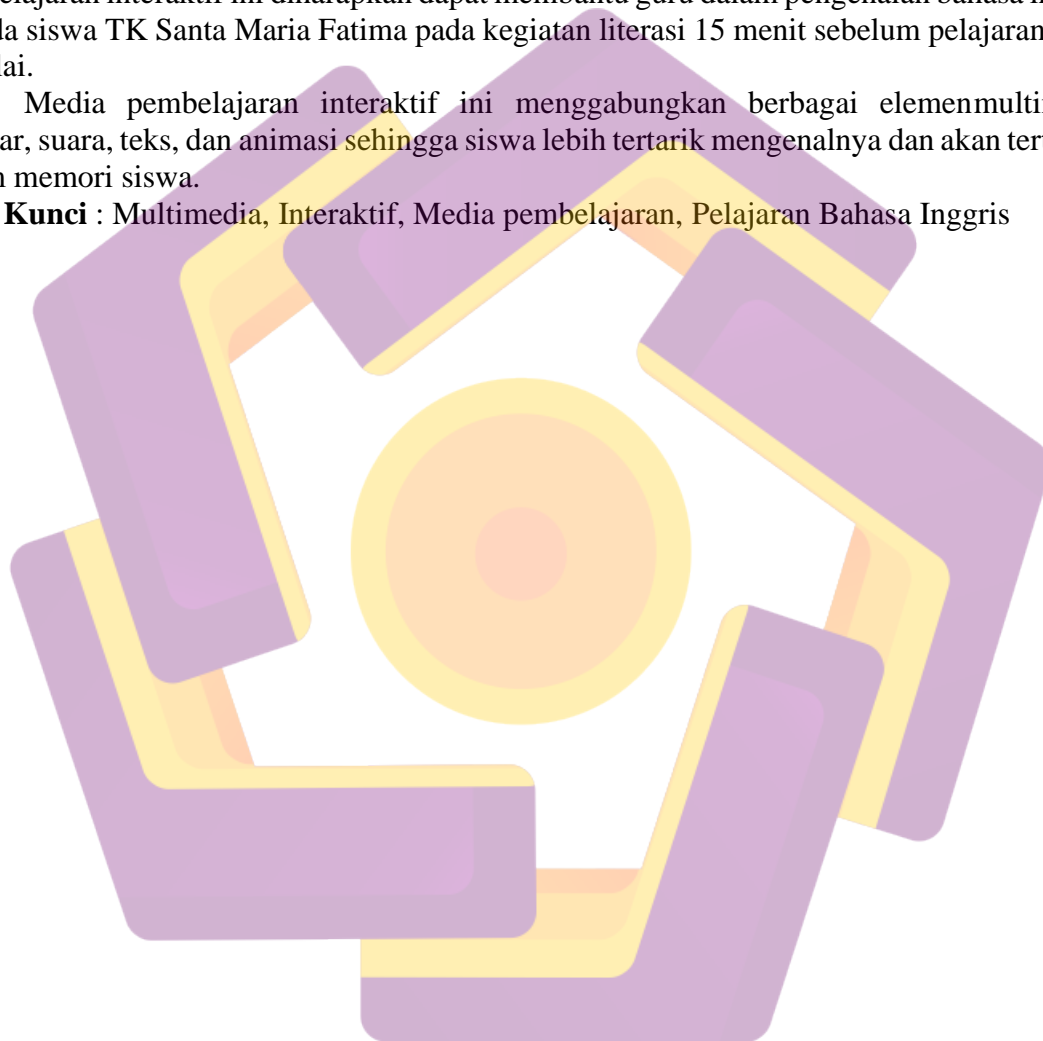
## INTISARI

Bahasa Inggris merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di dalam kurikulum. Tidak adanya pelajaran bahasa Inggris membuat siswa sekolah taman kanak-kanak pada suatu kota di Jakarta kurang memahami pembelajaran bahasa Inggris dasar seperti pengenalan nama hewan dan tumbuhan.

Dengan menggunakan bahan ajar buku biasa, siswa cenderung merasa cepat bosan dan kurang tertarik. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran interaktif agar siswa pada TK Santa Maria Fatima dapat mengenal pelajaran bahasa Inggris. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat membantu guru dalam pengenalan bahasa Inggris kepada siswa TK Santa Maria Fatima pada kegiatan literasi 15 menit sebelum pelajaran biasa dimulai.

Media pembelajaran interaktif ini menggabungkan berbagai elemen multimedia gambar, suara, teks, dan animasi sehingga siswa lebih tertarik mengenalnya dan akan tertanam dalam memori siswa.

**Kata Kunci :** Multimedia, Interaktif, Media pembelajaran, Pelajaran Bahasa Inggris



## **ABSTRACT**

*English is one of the subjects contained in the curriculum. The absence of English lessons makes kindergarten students in a city in Jakarta do not understand basic English lessons such as recognizing the names of animals and plants.*

*By using ordinary book teaching materials, students tend to feel bored and less interested. Therefore researchers are interested in making interactive learning media so that students at Santa Maria Fatima Kindergarten can get to know English lessons. This interactive learning media is expected to help teachers introduce English to Santa Maria Fatima Kindergarten students in literacy activities 15 minutes before regular lessons begin.*

*This interactive learning media combines various multimedia elements of images, sound, text, and animation so that students are more interested in knowing them and will be embedded in students' memories.*

**Keyword :** *Multimedia, Interactive, Media Education, English Lessons*

