

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
ALAT TRANSPORTASI DAN HEWAN UNTUK PAUD  
BOAFEO**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



Disusun oleh

**Mariano Yosafat Sara**

**18.12.0631**

kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2023**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN  
ALAT TRANSPORTASI DAN HEWAN UNTUK PAUD  
BOAFEO**

**SKRIPSI**

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



Disusun oleh

**Mariano Yosafat Sara**

**18.12.0631**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT  
TRANSPORTASI DAN HEWAN UNTUK PAUD BOAFEO**

yang disusun dan diajukan oleh

**Mariano Yosafat Sara**  
**18.12.0631**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 7 Agustus 2023

**Dosen Pembimbing,**



**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302391**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN ALAT  
TRANSPORTASI DAN HEWAN UNTUK PAUD BOAFEQ**

yang disusun dan diajukan oleh

**Mariano Yosafat Sara**

**18.12.0631**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 7 Agustus 2023

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom**  
**NIK. 190302391**



**Akhmad Dahlan, M.Kom**  
**NIK. 190302174**



**Raditya Wardhana, M.Kom**  
**NIK. 190302208**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 7 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
**NIK. 190302096**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Mariano Yosafat Sara  
NIM : 18.12.0631

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi Dan Hewan Untuk Paud Boafeo**

Dosen Pembimbing : Ika Asti Astuti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

  
Mariano Yosafat Sara  
18.12.0631

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kepda Tuhan yang Maha Esa yang telah melimpahkan karunia-Nya serta memberikan kelancaran, kesehatan dan bimbingan dalam menyelesaikan Skripsi ini. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Ibu dan Kakak serta Alm. Bapak saya yang tiada henti-hentinya mendoakan, meberikan dukungan semangat, perhatian dan rasa kasih sayang yang tak terhingga, selalu memberikan nasehat, serta motivasi.
2. Untuk Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, kritik dan saran selama penyusunan naskah skripsi ini.
3. Untuk Siti Nur Aisyah yang selalu mensupport dan memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih
4. Untuk The Flash, dan sahabat 18-S1SI-02 yang selalu memberikan support dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada tuhan yang maha esa, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Alat Transportasi dan Hewan Untuk Paud Boafeo”. Tugas akhir ini merupakan salah satu mata kuliah wajib dan sebagai syarat akademik untuk memperoleh gelar sarjana computer program studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Pada kesempatan ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu penulis baik selama penelitian maupun saat mengerjakan tugas akhir ini. Ucapan terimakasih sebesar-besarnya penulis sampaikan kepada:

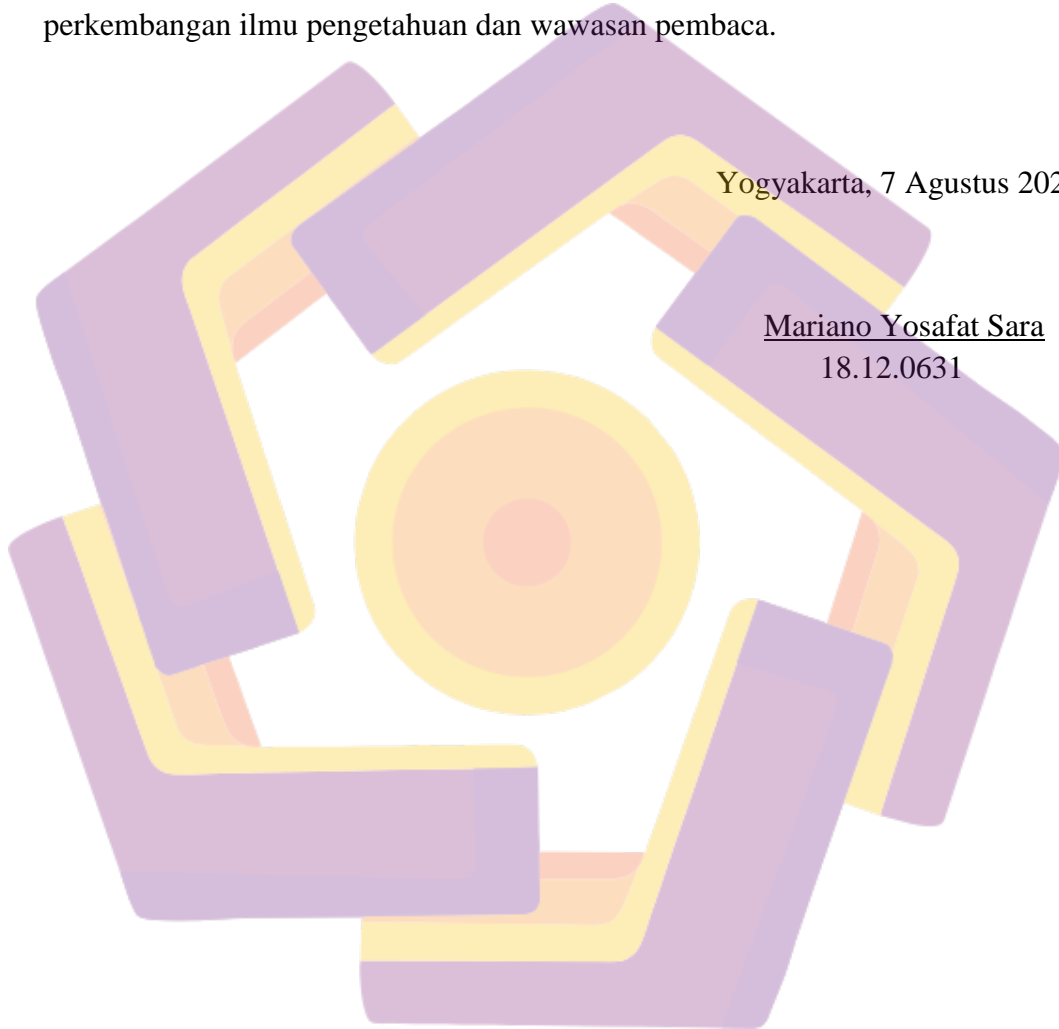
1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. Bapak Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta
3. Ibu Ika Asti Astuti, M.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu mempermudah, selalu sabar, dan ikhlas meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, dan petunjuk yang sangat berharga sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
4. Bapak Akhmad Dahlan, M.Kom selaku dosen penguji 1 yang telah memberikan saran, dan masukan yang bermanfaat.
5. Bapak Raditya Wardhana, M.Kom selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan saran, dan masukan.
6. Seluruh Dosen Universitas Amikom Yogyakarta, terimakasih atas ilmu yang telah diberikan semasa kuliah dan sangat membantu penulis dalam pengerjaan tugas akhir.
7. Teman-teman sistem informasi angkatan 2018 Amikom Yogyakarta, terimakasih atas semangat, dukungan, dan perjuangan bersama yang telah teman-teman berikan selama ini kita berjuang di Universitas Amikom Yogyakarta

8. Semua pihak yang tidak dapat sebutkan satu-persatu yang telah membantu dalam menyelesaikan penelitian dan pengerjaan tugas akhir ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan yang terdapat dalam laporan tugas akhir ini. Saran dan kritik sangat diharapkan untuk hasil yang lebih baik di masa mendatang. akhir kata, penulis berharap tulisan ini dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan wawasan pembaca.

Yogyakarta, 7 Agustus 2023

Mariano Yosafat Sara  
18.12.0631



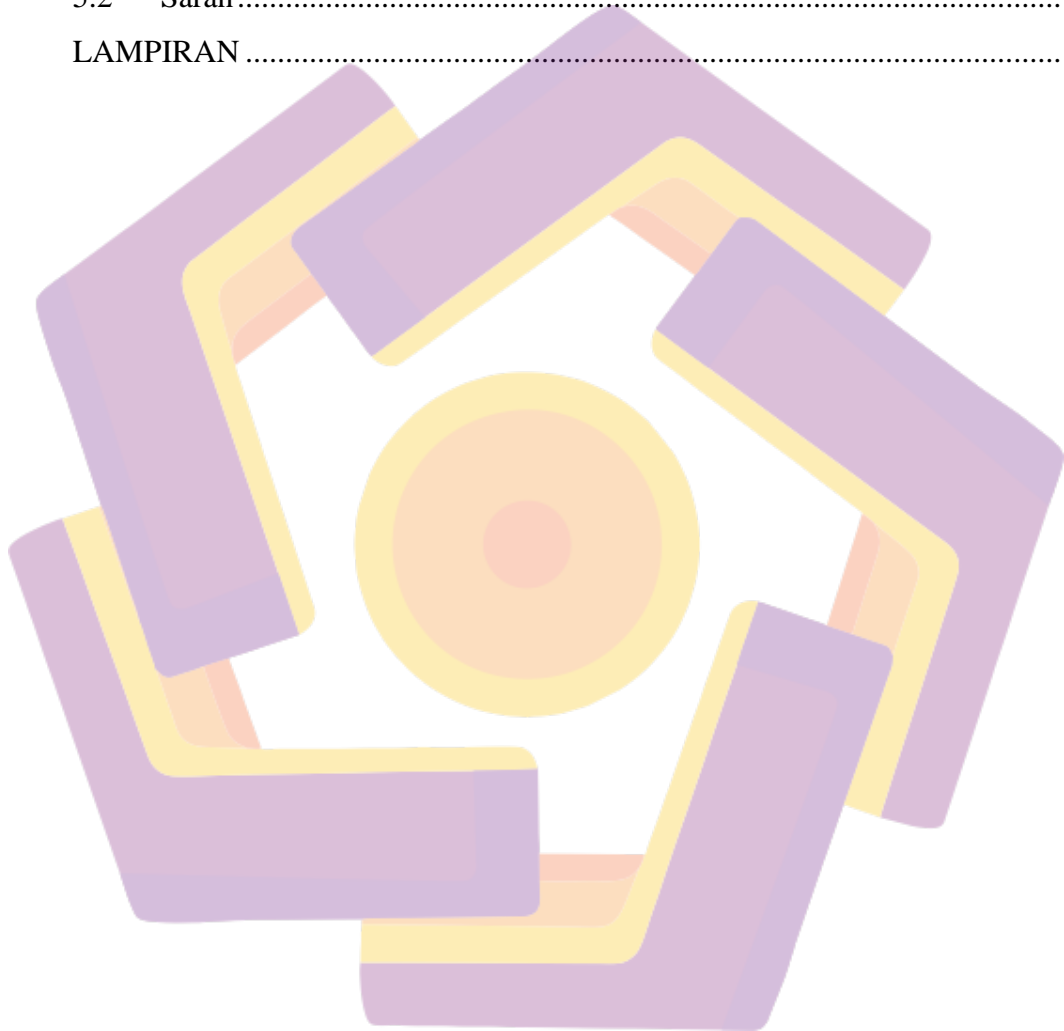


## DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAN KEASLIAN SKRIPS .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xiv
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1. Studi Literatur.....	4
2.2. Dasar Teori .....	11
2.2.1 Media Pembelajaran.....	11
2.2.2 Manfaat Media Pembelajaran .....	11
2.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.3. Multimedia .....	12
2.3.1 Komponen Multimedia .....	12
2.4 Pengertian SDLC.....	14

2.5	Nox Player .....	14
2.6	Android.....	15
2.7	Unity .....	16
2.8	Analisis Kebutuhan Sistem .....	16
2.8.1	Jenis kebutuhan sistem.....	16
2.9	<i>Black Box Testing</i> .....	17
2.10	Kuesioner.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>		<b>19</b>
3.1	Objek Penelitian .....	19
3.1.1	Profil Singkat Sekolah .....	19
3.1.2	Visi Misi.....	19
3.2	Alur Penelitian.....	20
3.3	Alat dan Bahan .....	21
3.3.1	Perangkat Lunak.....	21
Berikut adalah perangkat lunak yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi media pembelajaran.....		21
3.3.2	Kebutuhan <i>Brainware</i> .....	22
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>23</b>
4.1	Pengumpulan Data .....	23
4.1.1	Hasil Wawancara .....	23
4.1.2	Hasil Observasi .....	24
4.1.3	Identifikasi Masalah.....	25
4.2	Analisis Kebutuhan Fungsional.....	25
4.3	Perancangan Struktur Navigasi .....	25
4.3.1	Storyboard .....	27
4.3.2	Rancangan Fitur .....	30
4.4	Implementasi .....	31
4.4.1	Kebutuhan Desain .....	31
4.4.2	Kebutuhan audio .....	32
4.4.3	Pembuatan aplikasi (Assembly).....	32
4.5	Evaluasi (Testing).....	43

4.5.1	<i>Black box testing</i> .....	43
4.5.2	Kuisoner .....	46
4.5.3	Distribusi .....	48
BAB V PENUTUP.....		50
5.1	Kesimpulan.....	50
5.2	Saran .....	50
LAMPIRAN .....		55



## DAFTAR TABEL

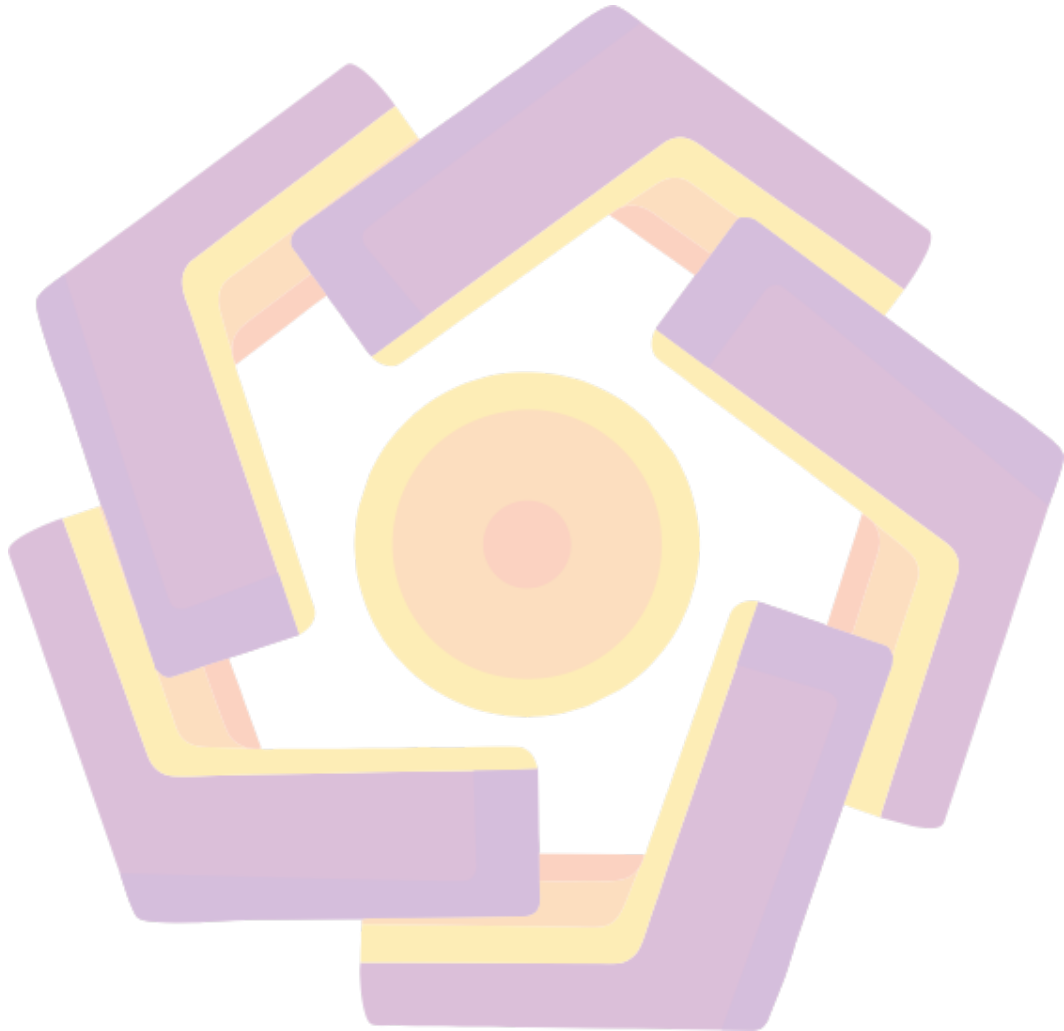
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	6
Tabel 2. 2 Interval Penilaian Skala Likert.....	18
Tabel 3. 1 Alur Penelitian .....	20
Tabel 3. 2 Kebutuhan Perangkat Keras.....	21
Tabel 3. 3 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	21
Tabel 3. 4 Kebutuhan Brainware .....	22
Tabel 4. 1 Hasil Wawancara .....	23
Tabel 4. 2 Hasil Observasi .....	24
Tabel 4. 3 Storyboard.....	27
Tabel 4. 4 Rancangan fitur .....	30
Tabel 4. 5 Gambar Icon.....	31
Tabel 4. 6 Blackbox Testing .....	43
Tabel 4. 7 Kuisoner.....	46
Tabel 4. 8 Interval .....	47
Tabel 4. 9 Tabel Perhitungan Angket .....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Sound System.....	13
Gambar 2. 2 Animasi Anak Sekolah.....	14
Gambar 2. 3 Metode Waterfall.....	14
Gambar 2. 4 Nox Player.....	15
Gambar 2. 5 Logo Android.....	15
Gambar 2. 6 Logo Unity.....	16
Gambar 3. 1 Gedung Paud Boafeo.....	19
Gambar 4. 1 Kebutuhan Audio.....	32
Gambar 4. 2 Desain Halaman Utama.....	33
Gambar 4. 3 Desain Halaman Materi.....	34
Gambar 4. 4 Desain Sub Menu Alat Transportasi.....	34
Gambar 4. 5 Halaman Belajar Alat Transportasi dan Hewan.....	35
Gambar 4. 6 Desain Halaman Tentang.....	36
Gambar 4. 7 Desain Halaman Pengaturan.....	36
Gambar 4. 8 Desain Halaman Sub Menu Kuis.....	36
Gambar 4. 9 Desain Halaman Pengaturan.....	37
Gambar 4. 10 Hasil Kuis.....	38
Gambar 4. 11 Build Setting.....	43
Gambar 4. 12 Screenshot Penyerahan Aplikasi.....	49

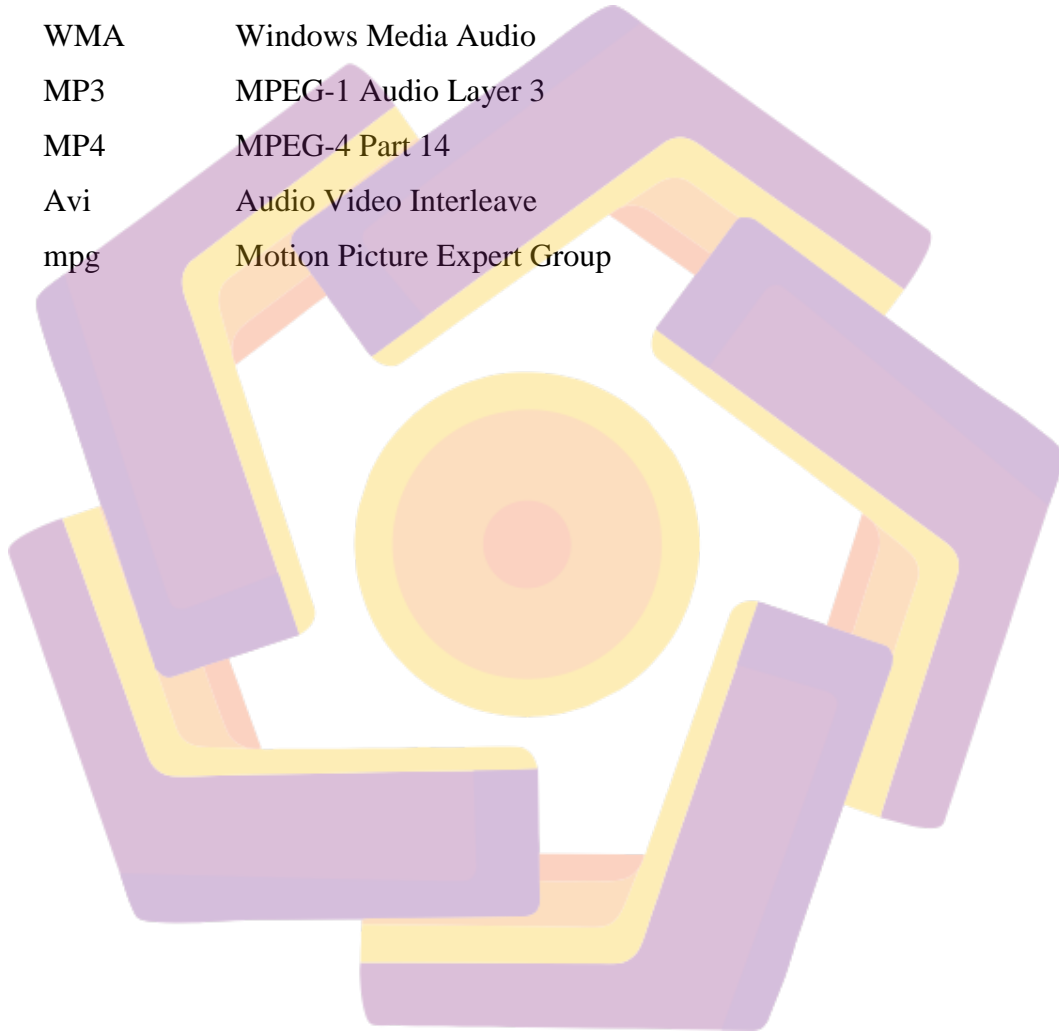
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	55
Lampiran 2 Surat Balasan Objek Penelitian .....	56
Lampiran 3 Surat Persetujuan Judul Skripsi .....	57
Lampiran 4 Surat Penerimaan Aplikasi .....	58



## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

HTML	Hypertext Markup Language
DVD	Digital Video Disc
CD-ROM	Compact Disk/Read-only-Memory
WAV	waveform audio format
WMA	Windows Media Audio
MP3	MPEG-1 Audio Layer 3
MP4	MPEG-4 Part 14
Avi	Audio Video Interleave
mpg	Motion Picture Expert Group



## INTISARI

Penerapan Multimedia sebagai media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperlancar komunikasi dalam proses belajar mengajar bagi anak-anak. Pembelajaran berbasis multimedia dikembangkan atas dasar pembelajaran aktif untuk memperkuat dan mengefektifkan stimulus dan respon pada anak-anak. Perpaduan komponen media yang menarik seperti suara, gambar, video dan animasi bertujuan untuk memudahkan anak-anak berinteraksi secara langsung dengan media tersebut.

Media Pembelajaran interaktif berbasis multimedia ini juga membantu para guru dalam proses mengajar peserta didiknya. Sehingga penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran dapat menjadi alternatif dan dapat mempermudah proses belajar mengajar di PAUD Desa Boafeo. Media pembelajaran pengenalan alat transportasi dan hewan dibuat untuk anak usia 3 sampai 4 tahun. Di mana media pembelajaran bertujuan untuk membantu anak mengenal alat transportasi dan hewan dalam bentuk gambar, video, animasi dan suara. Dengan media, anak-anak belajar lebih mudah untuk mengenal alat transportasi dan hewan. Selain belajar anak-anak juga merasa senang dan tidak bosan.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa pembelajaran interaktif berbasis multimedia yang dirancang secara menarik akan membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar peserta didik, membantu peserta didik meningkatkan pemahaman materi pembelajaran serta menumbuhkan kreativitas belajar sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas pembelajaran.

**Kata kunci :** interaktif, media pembelajaran, anak-anak, hewan, transportasi



## ABSTRACT

*The application of Multimedia as a learning medium is one way that can be used to facilitate communication in the teaching and learning process for children. Multimedia-based learning is developed on the basis of active learning to strengthen and make the stimulus and response effective in children. The combination of interesting media components such as sound, images, videos and animations aims to make it easier for children to interact directly with the media.*

*This multimedia-based interactive learning media also helps teachers in the teaching process of their students. So the use of multimedia as a learning media can be an alternative and can facilitate the teaching and learning process in PAUD Boafeo Village. Learning media for the introduction of transportation and animals is made for children aged 3 to 4 years. Where the learning media aims to help children recognize transportation and animals in the form of images, videos, animations and sounds. With media, children learn easier to recognize means of transportation and animals. In addition to learning the children also feel happy and not bored. This study concludes that attractively designed multimedia-based interactive learning will generate motivation and stimulation for student learning activities, help students improve understanding of learning materials and foster learning creativity so that it will have an impact on improving the quality of learning. In addition to learning the children also feel happy and not bored. This study concludes that attractively designed multimedia-based interactive learning will generate motivation and stimulation for student learning activities, help students improve understanding of learning materials and foster learning creativity so that it will have an impact on improving the quality of learning. In addition to learning the children also feel happy and not bored.*

*This study concludes that attractively designed multimedia-based interactive learning will generate motivation and stimulation for student learning activities, help students improve understanding of learning materials and foster learning creativity so that it will have an impact on improving the quality of learning.*

**Keywords:** *interactive, learning media, children, animals, transportation*