

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN
ANGKA BERBASIS ANDROID PADA TK SARI ASIH III**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

DELTA ANUGRAH

19.12.1211

Kepada

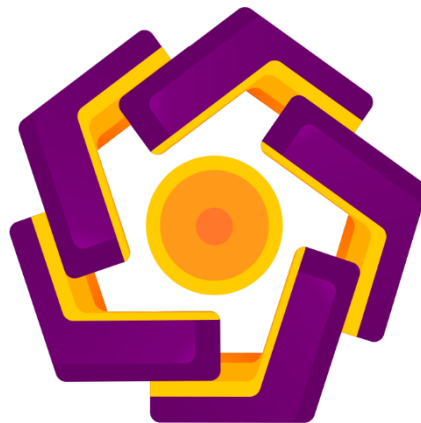
**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2023

**APLIKASI MEDIA INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN ANGKA
BERBASIS ANDROID PADA TK SARI ASIH III**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi sistem informasi



disusun oleh
DELTA ANUGRAH
19.12.1211

Kepada

FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2023

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN
ANGKA BERBASIS ANDROID PADA TK SARI ASIH III**

yang disusun dan diajukan oleh

Delta Anugrah

19.12.1211

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 September 2023

Dosen Pembimbing,



Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF DAN
ANGKA BERBASIS ANDROID PADA TK SARI ASIH III**

yang disusun dan diajukan oleh

Delta Anugrah

19.12.1211

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 September 2023

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Ria Andriani, M.Kom
NIK. 190302458

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom
NIK. 190302276

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 September 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 : **Delta Anugrah**
NIM : **19.12.1211**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

“Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Pada TK Sari Asih III”

Dosen Pembimbing : **Ria Andriani, 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, 18 September 2023

Yang Menyatakan,



Delta Anugrah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan dukungan dari orang-orang terdekat, akhirnya Skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Oleh karena itu, dengan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih kepada:

1. Alhamdulillah rasa syukur karena rahmat Allah Shallallahu`alaihi Wa Sallam yang telah memberikan rahmat kesehatan, kesempatan dan ilmu yang dimana skripsi ini bisa selesai dan semaksimal mungkin.
2. Kepada orang tua yang selalu memberikan motivasi, semangat, pengorbanan nasehat dan do'a dari kedua orang tua yang tidak pernah terputus sehingga bisa semangat selalu dalam menyelesaikan skripsi hingga selesai.
3. Kepada keluarga jeme semende jogja banyak terima kasih yang selalu memberikan dukungan.
4. Kepada kak uldan dan kak mizon terimakasih yang selalu memberikan arahan, nasehat serta motivasi selama ini.
5. Kepada TK Sari Asih III terima kasih banyak yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian dan kepercayaan dari awal hingga akhir.
6. Kepada teman – teman SI-04 teman seperjuangan skripsi yang selalu saling menguatkan dalam pengerjaan skripsi.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillah segala puji dan Syukur panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat dan rahmat hidayah-Nya penyusunan skripsi yang berjudul “ Aplikasi Media Interaktif Pengenalan Huruf Dan Angka Pada TK Sari Asih III” ini dapat diselesaikan guna untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap dapat belajar lebih banyak lagi dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan. Skripsi ini tentunya tidak lepas dari bimbingan, masukan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom dan Ibu Eli Pujastuti, M.Kom selaku Ketua dan Sekretaris Program Sarjana Sistem Informasi.
4. Ibuk Ria Andriani, M.Kom selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak memberikan masukan dan saran-saran kepada peneliti
5. Ibuk Ria Andriani, M.Kom (Penguji 1), Bapak Uyock Anggoro Saputro, M.Kom (Penguji 2) dan Bapak Ferian Fauzi Abdulloh, M.Kom (Penguji 3)
6. Ibuk Aliyah Nur Hasanah, A.Md. selaku kepala sekolah pada TK SARI ASIH III

Dan terakhir harapan penulis kedepannya semoga tulisan ini bisa menjadi bermanfaat bagi peneliti selanjutnya dan terus dapat dikembangkan. Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar besarnya terhadap seluruh pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Yogyakarta, 20 September 2023

Penulis

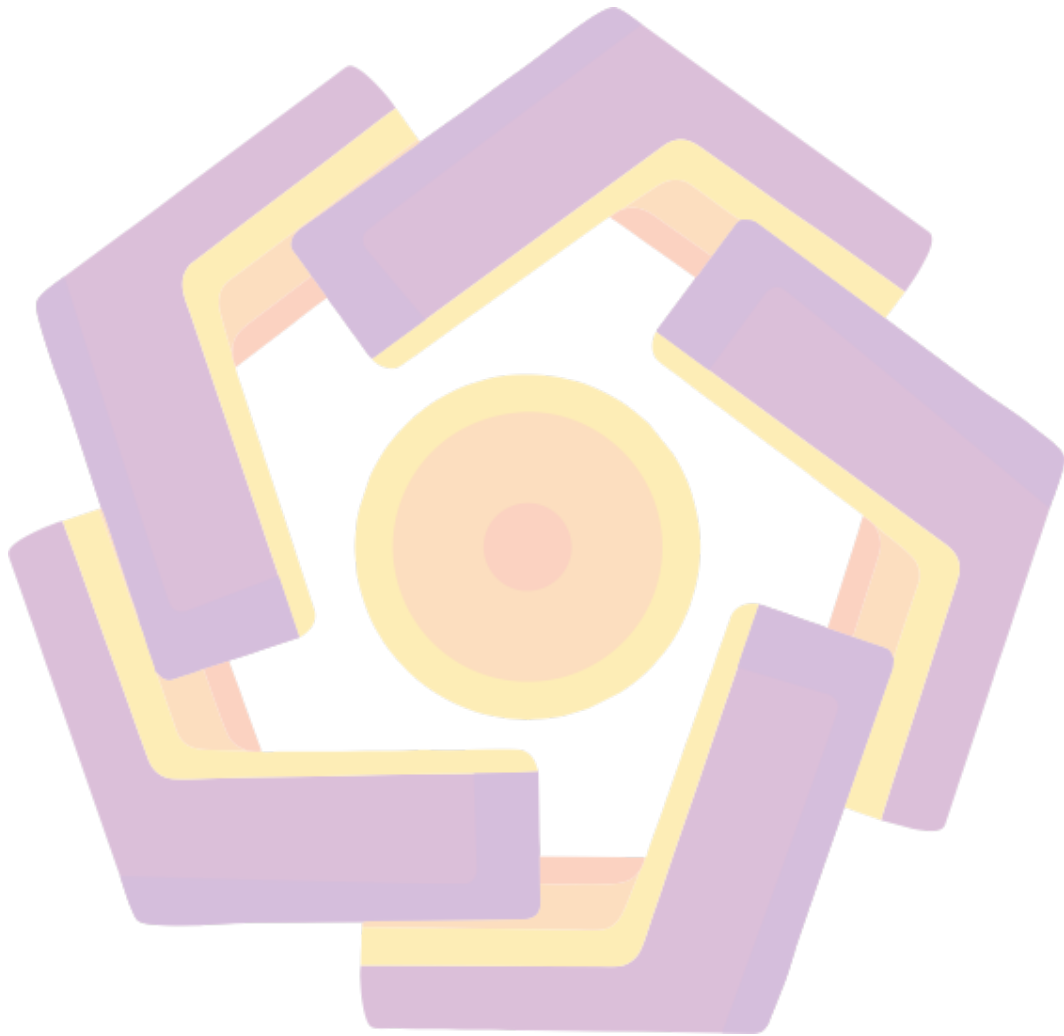
Delta Anugrah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	3
1.4.3 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II.....	5
TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	13
2.2.1 Pengertian Media Interaktif.....	13
2.2.2 Jenis – Jenis Media Interaktif.....	13
2.2.3 Unsur – Unsur Media Interaktif	14
2.2.4 Pengertian Huruf Dan Angka.....	15

2.2.5 Huruf	15
2.2.6 Angka	15
2.3 Metode Pengembangan Sistem	16
2.3.1 Multimedia DevelopmentLife Cycle (MDLC).....	16
2.3.2 Media Pembelajaran	17
2.3.3 Karakteristik Media Pembelajaran	18
2.3.4 Kriteria Penilaian Kelayakan Media Pembelajaran.....	18
2.3.5 Skala Likert	19
BAB III	21
METODE PENELITIAN.....	21
3.1 Objek Penelitian	21
3.1.1 Profil TK Sari Asih III.....	21
3.1.2 Visi, Misi, Dan Tujuan Tk Sari Asih III.....	21
3.1.3 Struktur Kepengurusan.....	22
3.2 Alur Penelitian.....	22
3.3 Pengumpulan Data	23
3.3.1 Observasi	23
3.3.2 Wawancara	24
3.4 Metode Analisis.....	28
3.5 Analisis Kebutuhan Sistem	28
3.5.1 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	28
3.5.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional.....	28
3.6 Metode Analisis Kelayakan	30
3.6.1 Analisis Kelayakan Sistem.....	30
3.6.2 Analisis Kelayakan Teknis	30
3.6.3 Kelayakan Hukum.....	30
3.6.4 Analisis Kelayakan Operasional	30
3.7 Merancang Aplikasi media interaktif.....	30
3.8 Alat dan Bahan	33
3.9 Struktur Navigasi Kombinasi	38
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	39
4.1 Hasil	39

4.1.2 Tahapan Concept	39
4.2 Tahapan design.....	39
4.2.1 Halaman Menu Login.....	40
4.2.2 Halaman Menu Utama.....	40
4.2.3 Halaman Halaman Pilihan.....	41
4.2.4 Halaman Menu Pilihan Huruf Dan Angka	41
4.2.5 Halaman Menu Pilihan Angka	42
4.2.6 Halaman Menu Pilihan Huruf	42
4.2.7 Halaman Menu Mengenal Huruf.....	43
4.2.8 Halaman Menu Mengenal huruf dan hewan	43
4.2.9 Halaman Menu Angka Satuan.....	44
4.2.10 Halaman Menu Angka Belasan	44
4.2.11 Halaman Menu Angka Puluhan	45
4.2.12 Halaman Menu Angka Puluhan	45
4.2.13 Halaman Menu Angka Puluhan	46
4.2.14 Halaman Menu Angka Puluhan	46
4.2.15 Halaman Menu Angka Ratusan.....	47
4.2.16 Halaman Menu Quiz	47
4.2.17 Halaman Menu Tebak Huruf.....	47
4.2.18 Halaman Menu Tebak Angka.....	48
4.3 Tahapan Material Collecting	49
4.4 Tahapan Assembly	52
4.5 Implementasi Pengujian	56
4.5.1 Alpha Testing	56
4.5.2 Beta Test.....	64
4.5.3 Tahapan Distribusi	68
BAB V PENUTUP	70
5.1 Kesimpulan.....	70
5.2 Saran.....	70
REFERENSI	72



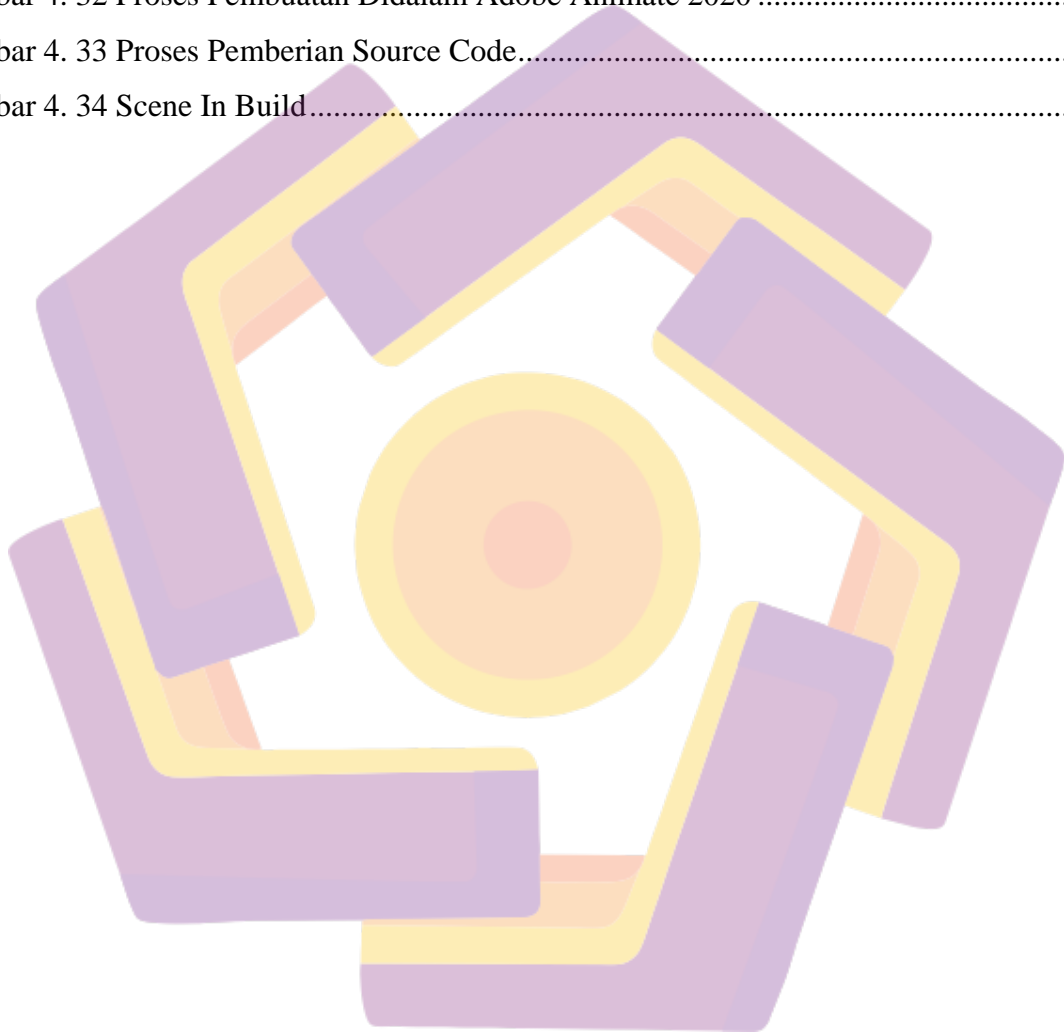
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 2. 2 Rumus Skala Likert	19
Tabel 3. 1 Hasil Observasi	23
Tabel 3. 2 Wawancara.....	24
Tabel 3. 3 Daftar Perangkat Keras	28
Tabel 3. 4 Daftar Perangkat Keras	29
Tabel 3. 5 Daftar Perangkat Keras	29
Tabel 3. 6 Daftar Perangkat Lunak	29
Tabel 3. 7 Storyboard.....	30
Tabel 4. 1 Concept	39
Tabel 4. 2 Proses Pembuatan Scene.....	54
Tabel 4. 3 Alpha Testing.....	57
Tabel 4. 4 Beta Testing	64
Tabel 4. 5 Bobot penilaian	65
Tabel 4. 6 Nilai Interval	65
Tabel 4. 7 Menghitung Bobot Nilai Kuesioner.....	67

DAFTAR GAMBAR

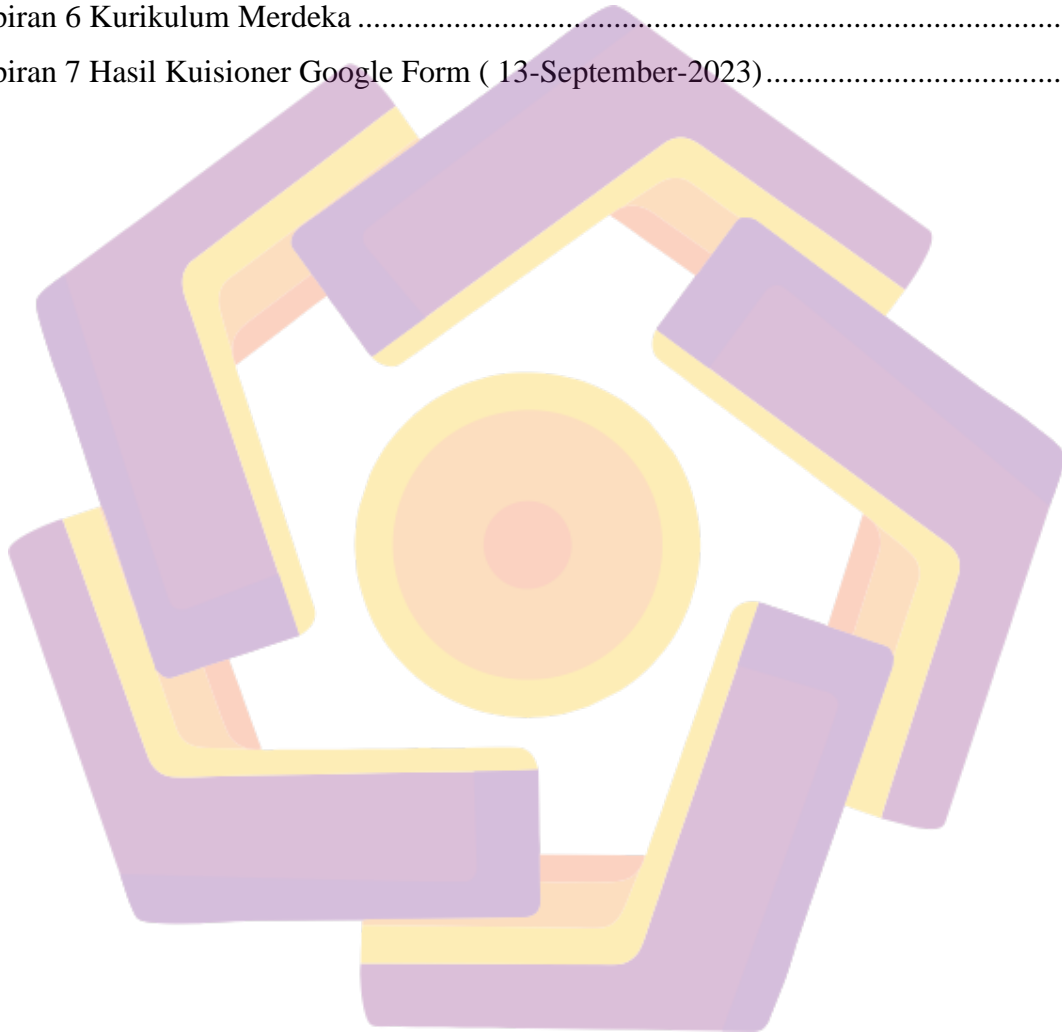
Gambar 2. 1 Diagram Multimedia Development Life Cycle	16
Gambar 3. 1 Struktur Pengurusan	22
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	23
Gambar 3. 3 Observasi Playstore	34
Gambar 3. 4 Aplikasi Media Interaktif Belajar Huruf ABC + Suara	35
Gambar 3. 5 Belajar Huruf dan Angka	36
Gambar 3. 6 Secil Pelajaran Anak TK & PAUD	36
Gambar 3. 7 Struktur Navigasi Kombinasi Aplikasi Media Interaktif	38
Gambar 4. 1 Halaman Menu Login	40
Gambar 4. 2 Halaman Menu Utama	40
Gambar 4. 3 Halaman Menu Pilihan	41
Gambar 4. 4 Halaman Menu Pilihan Huruf Dan Angka	41
Gambar 4. 5 Halaman Menu Pilihan Angka	42
Gambar 4. 6 Halaman Menu Pilihan Huruf	42
Gambar 4. 7 Halaman Menu Mengenal Huruf	43
Gambar 4. 8 Halaman Menu Mengenal Huruf & Hewan	43
Gambar 4. 9 Halaman Menu Angka Satuan	44
Gambar 4. 10 Halaman Menu Angka Belasan	44
Gambar 4. 11 Halaman Menu Angka Belasan	45
Gambar 4. 12 Halaman Menu Angka Puluhan	45
Gambar 4. 13 Halaman Menu Angka Puluhan	46
Gambar 4. 14 Halaman Menu Angka Puluhan	46
Gambar 4. 15 Halaman Menu Angka Ratusan	47
Gambar 4. 16 Halaman Menu Quiz	47
Gambar 4. 17 Halaman Menu Tebak Huruf	48
Gambar 4. 18 Halaman Menu Tebak Angka	48
Gambar 4. 19 Bahan Audio	49
Gambar 4. 20 Background Dan Teks Box	49
Gambar 4. 21 Background Dan Teks Box	49
Gambar 4. 22 Background dan teks box	50
Gambar 4. 23 Icon Tombol	50
Gambar 4. 24 Icon Tombol	50

Gambar 4. 25 icon Salah Dan Benar.....	50
Gambar 4. 26 Icon Angka.....	51
Gambar 4. 27 Icon Huruf.....	51
Gambar 4. 28 Icon Huruf.....	51
Gambar 4. 29 Icon Hewan.....	52
Gambar 4. 30 Tombol Icon Menu Pilihan.....	52
Gambar 4. 31 Proses Pengaturan Sequence Pada Adobe Animate 2020.....	53
Gambar 4. 32 Proses Pembuatan Didalam Adobe Animate 2020.....	53
Gambar 4. 33 Proses Pemberian Source Code.....	55
Gambar 4. 34 Scene In Build.....	56



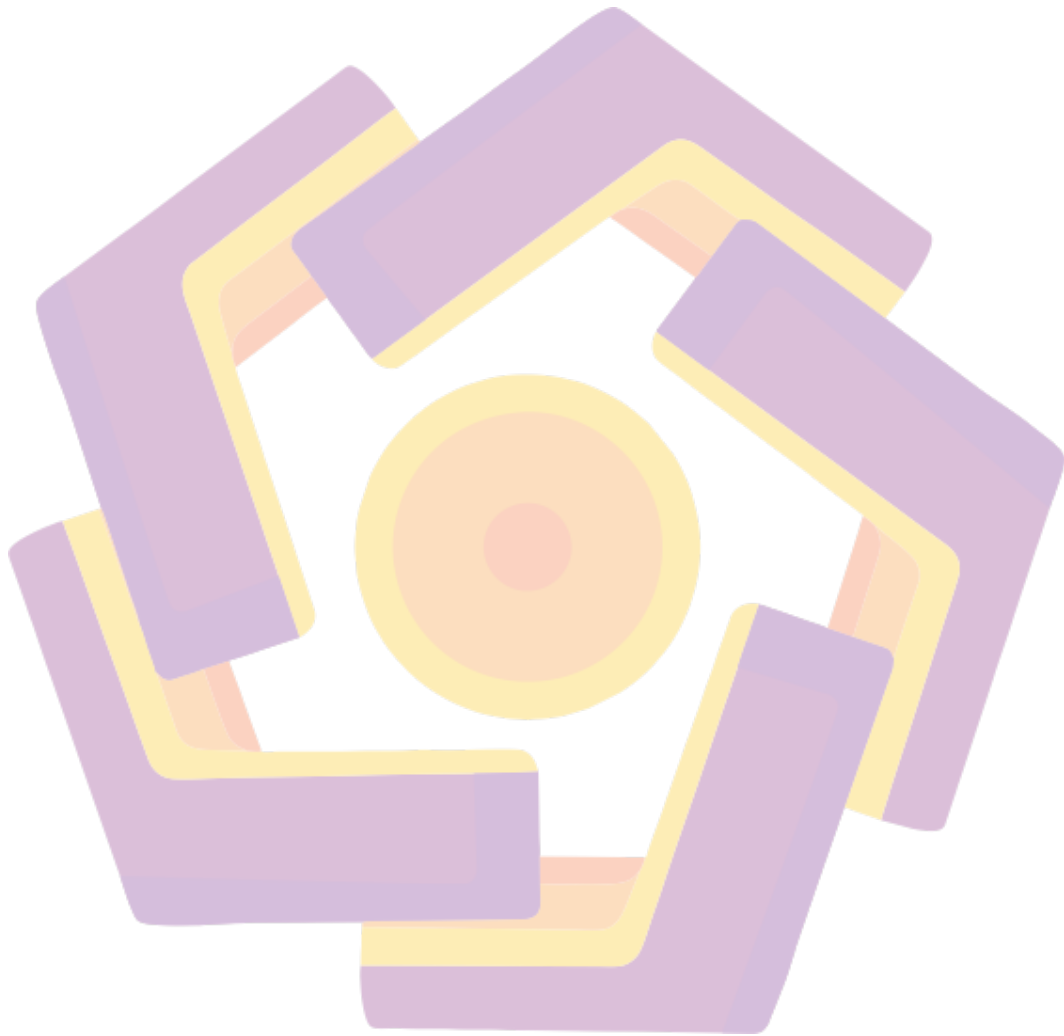
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Persetujuan Izin Penelitian	75
Lampiran 2 Surat Penyerahan Produk Penelitian	76
Lampiran 3 Dokumentasi Wawancara Objek Penelitian	77
Lampiran 4 Dokumentasi Pengujian aplikasi	77
Lampiran 5 Dokumentasi Penyerahan Produk	78
Lampiran 6 Kurikulum Merdeka	78
Lampiran 7 Hasil Kuisisioner Google Form (13-September-2023).....	79



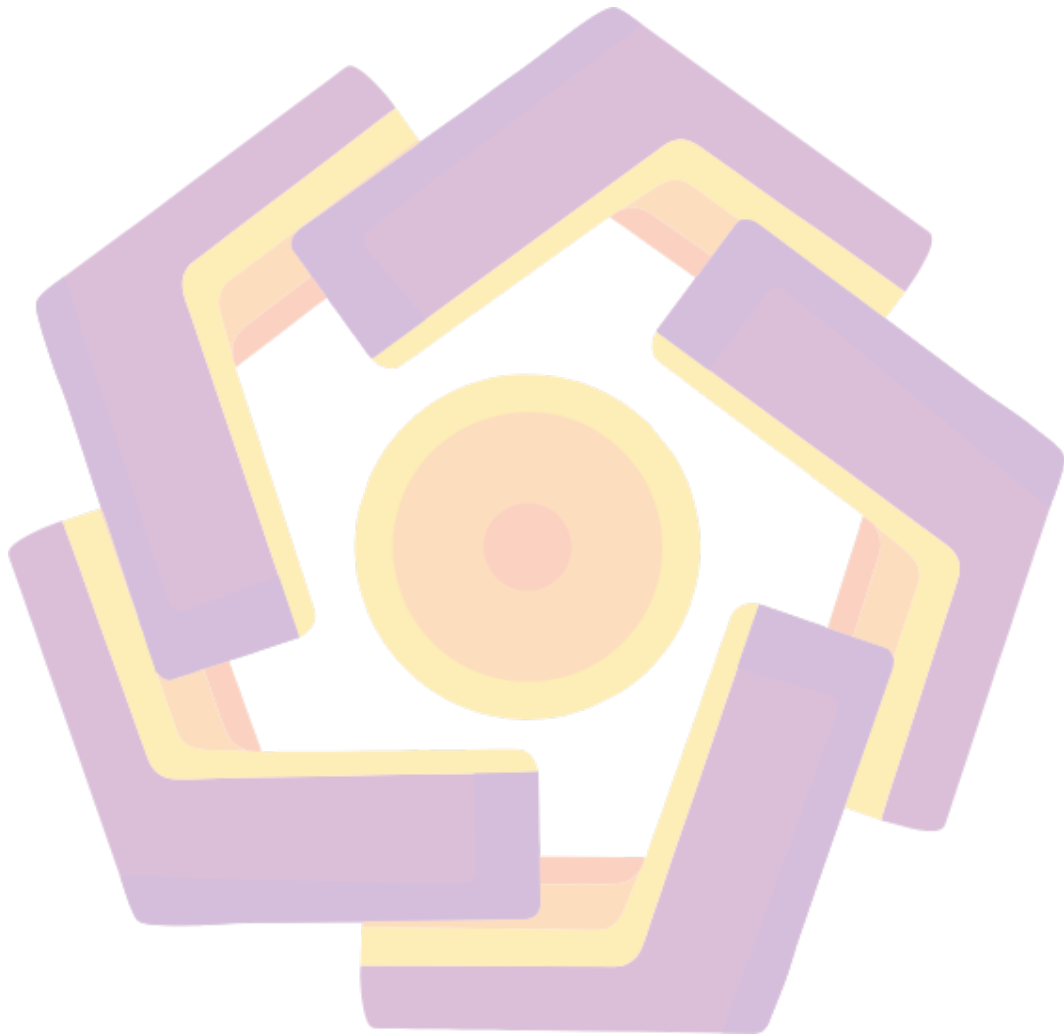
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MDLC	Multimedia Development Life Cycle
APK	Aplikasi



DAFTAR ISTILAH

Media Interaktif	Alat bantu berbasis multimedia
Android	Sistem operasi handpone



INTISARI

Media pembelajaran adalah alat untuk belajar mengajar yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar. Media pembelajaran interaktif dapat diterapkan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf dan angka berbasis android bagi anak usia dini khususnya TK Sari Asih III karena didalam aplikasi tersebut terdapat suara, teks dan gambar bergerak agar anak dapat mengetahui pelafalan huruf dan angka dengan baik dan benar. Dalam pembuatan media pembelajaran interaktif peneliti menggunakan teknik 2D. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode wawancara, observasi dan studi pustaka. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan metode perancangan yang penelitian gunakan dalam proses pembuatan aplikasi media pembelajaran ini Hasil dari peneliti ini berupa aplikasi media pembelajaran interaktif pengenalan huruf dan angka berbasis android sesuai dengan kebutuhan yang di inginkan TK Sari Asih III.

Keyword: Media pembelajaran interaktif, pengenalan huruf dan angka, MDLC, TK Sari Asih III.

ABSTRACT

Learning media is a tool for teaching and learning that can be used to stimulate students' thoughts, feelings, attention and abilities or skills so that they can encourage the teaching and learning process. Interactive learning media can be applied as an android-based learning media for recognizing letters and numbers for early childhood, especially Sari Asih III Kindergarten because the application contains sound, text, images and animations so that children can know the pronunciation of letters and numbers properly and correctly. In making interactive learning media researchers use 2D animation techniques. Collecting data in this study using interviews, observation and literature study. Multimedia Development Life Cycle (MDLC) is a design method that research uses in the process of making this learning media application The results of this researcher are in the form of an interactive learning media application for recognizing letters and numbers based on Android according to the needs desired by TK Sari Asih III.

Keyword: *Interactive learning media, letter and number recognition, MDLC, Sari Asih III Kindergarten.*