

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF
DAN ANGKA BERBASIS MOBILE ANDROID PADA TAMAN KANAK-
KANAK DI KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI



Disusun oleh

Fachrifah Intan Nurmaningsih

14.12.8207

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

2018



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF
DAN ANGKA BERBASIS MOBILE ANDROID PADA TAMAN KANAK-
KANAK DI KOTA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



Disusun oleh

Fachrifah Intan Nurmaningsih

14.12.8207

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

2018



PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF DAN
ANGKA BERBASIS MOBILE ANDROID PADA TAMAN KANAK-KANAK
DI KOTA YOGYAKARTA**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

FACHRIFAH INTAN NURMANINGSIH

14.12.8207

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

Pada tanggal 9 September 2018

Dosen Pembimbing,

a.n



Dhani Ariatmanto, M.Kom

NIK. 190302197

PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGENAL HURUF DAN
ANGKA BERBASIS MOBILE ANDROID PADA TAMAN KANAK-KANAK DI
KOTA YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Fachrifah Intan Nurmaningsih
14.12.8207

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 September 2018

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Barka Satya, M.Kom
NIK. 190302126



Andika Agus Slameto, M.Kom
NIK. 190302109



Mei P. Kurniawan, M.Kom
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 28 September 2018

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Krisnawati, S.Si, M.T

NIK. 190302038

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 tanggung jawab saya pribadi.

Yogyakarta, 5 Oktober 2018

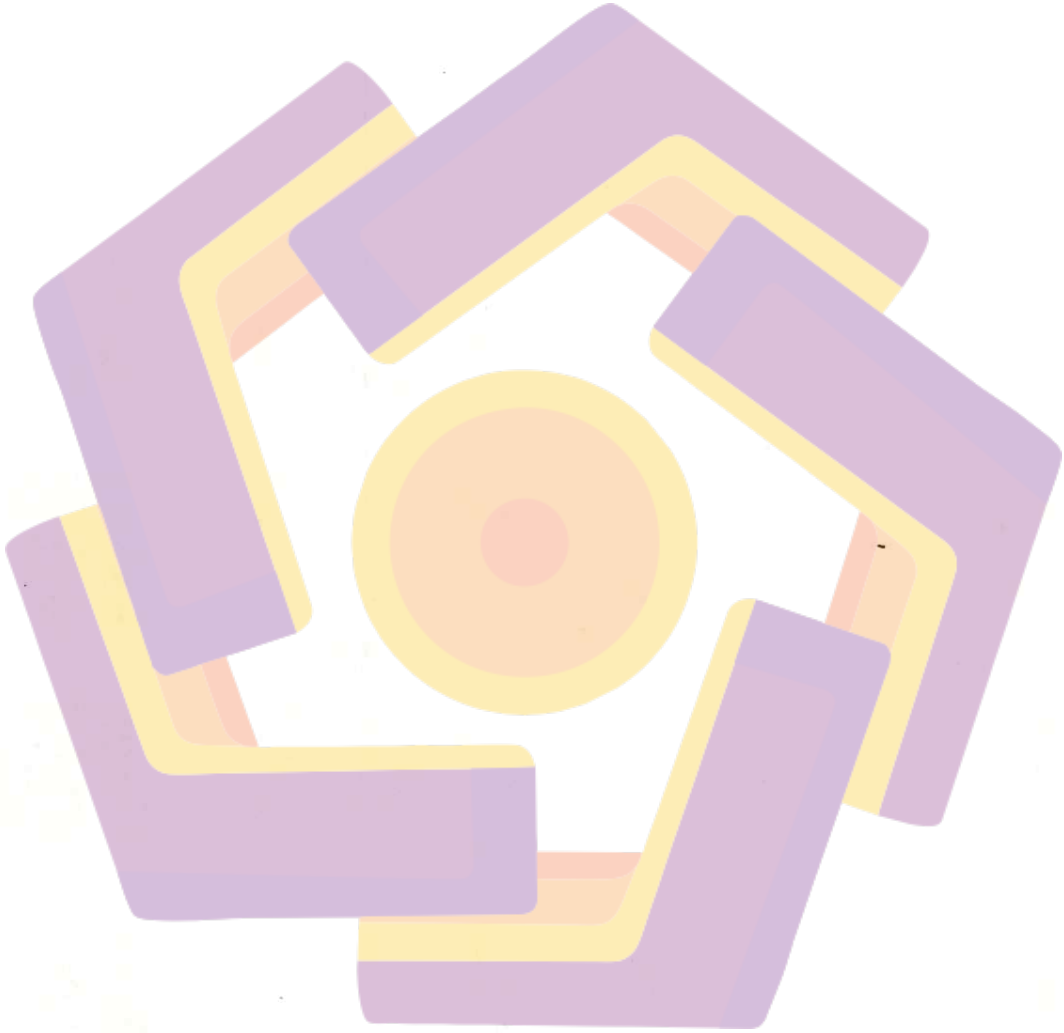


Fachrifah Intan Nurmaningsih

NIM. 14.12.8207

MOTTO

“Jangan pernah merasa puas atas apa yang kamu dapat”



PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada seluruh pihak yang berperan penting dalam penyelesaian Skripsi ini :

1. Allah SWT . Alhamdulillah rabbil' alamin selalu saya panjatkan puji dan syukur Kepada-Nya atas segala nikmat rahmat dan karunia-Nya.
2. Untuk mama dan bapak terimakasih atas pengorbanannya, baik dalam doa, materi, dan dukungannya yang luar biasa. Serta kakak saya mas Indra dan adik saya Nisa yang sudah mau mendengarkan keluh kesah saya dalam proses pembuatan skripsi.
3. Untuk dosen pembimbing saya, Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom terimakasih sudah sangat baik dan dengan sabar membimbing saya.
4. Untuk Ibu Nanik Windarti, S.pd selaku kepala sekolah TK ABA AL-Jihad Klajuran, yang sudah menerima saya dengan baik untuk melakukan penelitian.
5. Untuk Ibu Anna dan Ibu Yanti selaku guru di TK ABA AL-Jihad Klajuran, yang sudah banyak membantu saya dalam memberikan informasi berkaitan dengan pembuatan skripsi saya.
6. Teruntuk teman baik saya, Nindy, Yayas, Dilla, Galuh, Fanda, Umma, Rizka, dan yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terimakasih atas bantuan dan supportnya selama ini.
7. Untuk teman-teman kelas 14-S1SI-07.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kita panjatkan ke hadirat Allah subhanahu wa ta'ala yang telah melimpahkan kasih, sayang, dan rahmat-Nya kepada kita, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Mengenal Huruf dan Angka Berbasis Mobile Android pada Taman Kanak-Kanak di Kota Yogyakarta” guna memenuhi persyaratan kelulusan program Sarjana Program Studi Sistem Informasi di Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam pengerjaan dan penelitian ini telah banyak pihak yang sudah membantu. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya selaku penulis menyampaikan terimakasih sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M.Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Krisnawati, S.Si, MT selaku Dekan dari Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Bapak Dhani Ariatmanto, M.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan masukan dan meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
4. Seluruh Dosen dan Staff serta Karyawan Universitas AMIKOM Yogyakarta yang telah memberikan ilmu dan segala bentuk bantuan selama di kampus.

5. Ibu Nanik Windarti, S.pd selaku Kepala Sekolah, Ibu Ana dan Ibu Yanti selaku pembimbing saya selama menjalani penelitian di TK ABA AL-Jihad. Serta seluruh pihak TK ABA AL-Jihad yang sudah banyak membantu.
6. Orang tua, keluarga besar dan teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan bimbingan, dukungan dan do'a.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu penulis sampaikan terimakasih banyak.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih ada banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, untuk itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun dari pembaca. Semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, 10 Oktober 2018

Penulis,

Fachrifah Intan Nurmaningsih

14.12.8207

DAFTAR ISI

Contents

MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
INTISARI	xix
ABSTRACT.....	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.4.1 Maksud Penelitian	3
1.4.2 Tujuan Penelitian.....	4
1.5 Metode Penelitian	4
1.5.1 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2 Metode Analisis.....	4
1.5.3 Metode Perancangan.....	4
1.5.4 Metode Pengembangan.....	5
1.5.5 Metode Testing.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7

2.1	Tinjauan Pustaka	7
2.2	Dasar Teori.....	8
2.2.1	Belajar sambil bermain	8
2.2.2.1	Interaktif.....	8
2.3	Pengertian Multimedia.....	9
2.3.1	Aplikasi <i>Mobile</i>	10
2.3.2	Pengertian Pembelajaran Multimedia Interaktif.....	10
2.4	Pengertian Huruf.....	11
2.4.1	Pengertian Mengenal Huruf Abjad.....	11
2.4.2	Pengertian Mengenal Huruf Vokal.....	13
2.4.3	Pengertian Huruf Hijaiyah.....	13
2.5	Pengertian Mengeja	14
2.5.1	Pengertian Mengeja Suku Kata	14
2.5.2	Pengertian Mengeja Kalimat	14
2.6	Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini	15
2.6.1	Kemampuan Membaca Permulaan	15
2.6.2	Tahapan Proses Belajar Membaca.....	16
2.7	Objek-objek Multimedia	17
2.7.1	Teks.....	17
2.7.2	Animasi.....	17
2.7.3	Audio	17
2.8	Software dan Data.....	18
2.8.1	Adobe Flash CS6	18
2.8.2	CorelDraw X7.....	19
2.8.3	Adobe Audition	19
2.8.4	Diagram	19
2.8.5	Metode Pengajaran	21
2.8.6	Metode Pembelajaran pada TK ABA Al-Jihad	25
2.9	Metode Pengumpulan Data.....	25
2.10	Metode Analisis.....	26
2.11	Metode Perancangan	27

2.12	Metode Pengembangan	28
2.13	Metode Testing.....	28
BAB III		34
ANALISIS DAN PERANCANGAN		34
3.1	Tinjauan Umum	34
3.2	Visi dan Misi KB TK ABA AL JIHAD.....	35
3.3	Struktur Organisasi	36
3.4	Identifikasi Masalah.....	36
3.5	Analisis Kelemahan Sistem	38
3.5.1	Solusi yang ditawarkan.....	39
3.5.2	Solusi yang dipilih	39
3.6	Analisis Kebutuhan Sistem	39
3.6.1	Kebutuhan Fungsional	39
3.6.2	Kebutuhan Non Fungsional	40
3.6.2.1	Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).....	40
3.6.2.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).....	40
3.7	Metode Perancangan.....	41
3.7.1	Merancang Konsep	43
3.7.2	Merancang Isi	44
3.7.3	Merancang Naskah	44
3.7.4	Merancang Grafik.....	52
BAB IV		60
IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN.....		60
4.1	Implementasi.....	60
4.1.1	Pembuatan Aplikasi.....	60
4.1.1.2	Pembuatan Karakter	60
4.1.1.3	Pembuatan Background.....	61
4.1.1.4	Pembuatan Tombol	61
4.1.1.5	Suara.....	63
4.2	Pembahasan.....	64
4.2.1	Tampilan Intro	65

4.2.2	Tampilan Help	66
4.2.3	Tampilan About	67
4.2.4	Tampilan Menu.....	68
4.2.5	Tampilan Mengenal Huruf	69
4.2.6	Tampilan Huruf Abjad.....	70
4.2.6.1	Tampilan Abjad Indonesia	71
4.2.6.2	Tampilan Abjad Inggris	72
4.2.7	Tampilan Huruf Hijaiyah.....	73
4.2.8	Tampilan Huruf Vokal.....	74
4.2.9	Tampilan Mengeja Kata	75
4.2.9.1	Tampilan Mengeja Suku Kata.....	76
4.2.9.2	Tampilan Mengeja Kalimat.....	77
4.2.10	Tampilan Angka Indonesia.....	78
4.2.11	Tampilan Angka Inggris	79
4.2.12	Tampilan Berhitung.....	80
4.3	Testing Aplikasi.....	81
4.3.1	Black box testing	81
4.3.2	Perhitungan Kuisisioner	111
4.4	Publish Aplikasi	115
4.4.1	Setting Air Sdk Compiler.....	115
4.5	Evaluasi.....	118
BAB V PENUTUP		121
5.1	Kesimpulan	121
5.2	Saran	122
DAFTAR PUSTAKA		123

DAFTAR TABEL

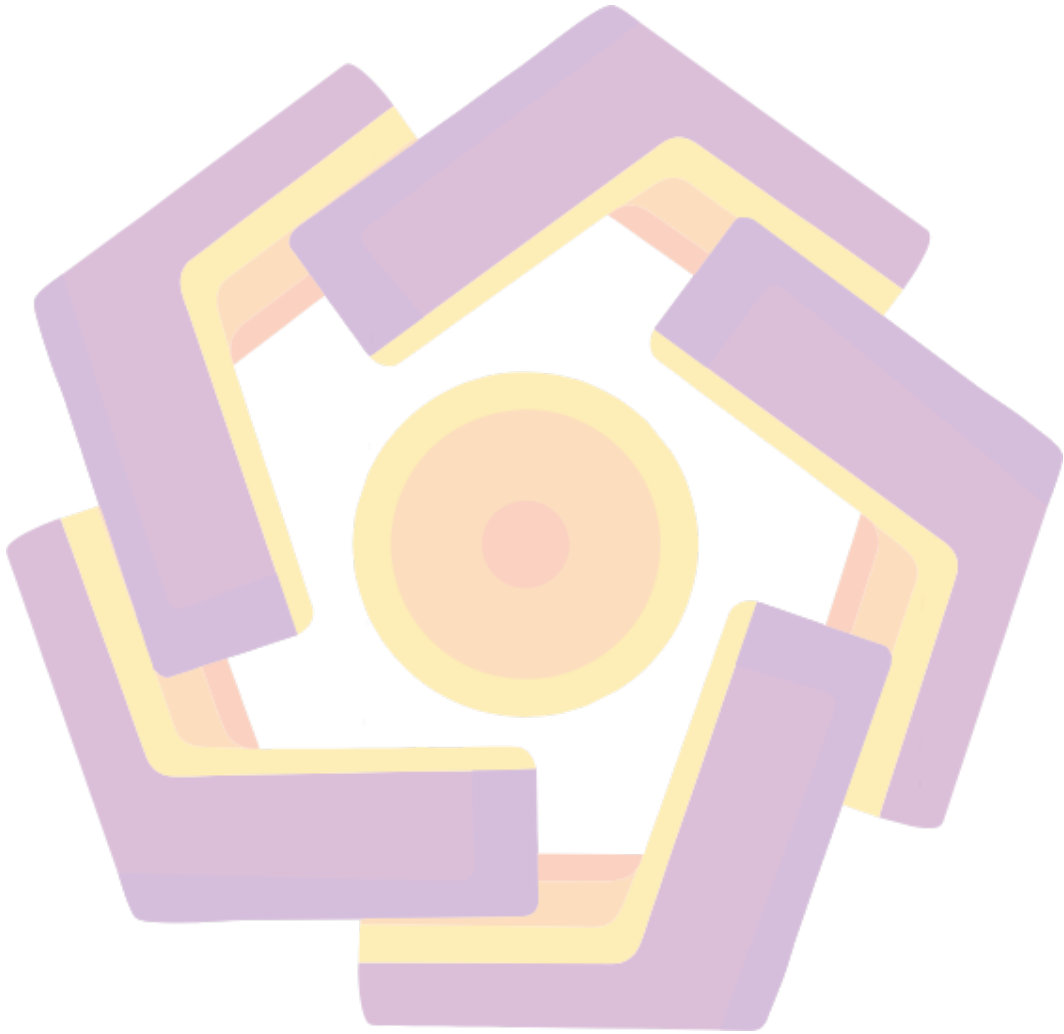
Tabel 2.1 Skor Jawaban	29
Tabel 2.2 Skor Ideal	29
Tabel 2.3 Rating Scale	30
Tabel 3.1 Parameter Perkembangan Anak	37
Tabel 3.2 Rancangan Naskah	44
Tabel 4.1 Gambar Tombol	61
Tabel 4.2 Tampilan Pengujian Aplikasi	81
Tabel 4.3 Kisioner.....	111
Tabel 4.4 Tampilan Rumus Skor Ideal	113
Tabel 4.5 Scoring Aspek	113

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Skema Model Pembelajaran	20
Gambar 2.2 Menggabungkan Huruf Menjadi Suku Kata	24
Gambar 2.3 Menggabungkan Suku Kata Menjadi Kata	24
Gambar 2.4 Tampilan menggabungkan Kata Menjadi Kalimat	24
Gambar 2.5 Tampilan Model ADDIE	27
Gambar 3.1 Struktur Organisasi	36
Gambar 3.2 Model ADDIE	41
Gambar 3.3 Tampilan Intro	52
Gambar 3.4 Menu Utama	53
Gambar 3.5 Mengetahui Huruf	53
Gambar 3.6 Huruf Abjad	54
Gambar 3.7 Tampilan Huruf Abjad Bahasa Indonesia	54
Gambar 3.8 Tampilan Huruf Abjad Bahasa Inggris	55
Gambar 3.9 Huruf Vokal	55
Gambar 3.10 Huruf Hijaiyah	56
Gambar 3.11 Mengeja Kata	56
Gambar 3.12 Mengeja Suku Kata	57
Gambar 3.13 Mengeja Kalimat	57
Gambar 3.14 Mengetahui Angka	58
Gambar 3.15 Tampilan Angka Bahasa Indonesia	58
Gambar 3.16 Tampilan Angka Bahasa Inggris	59
Gambar 3.17 Tampilan Berhitung	59

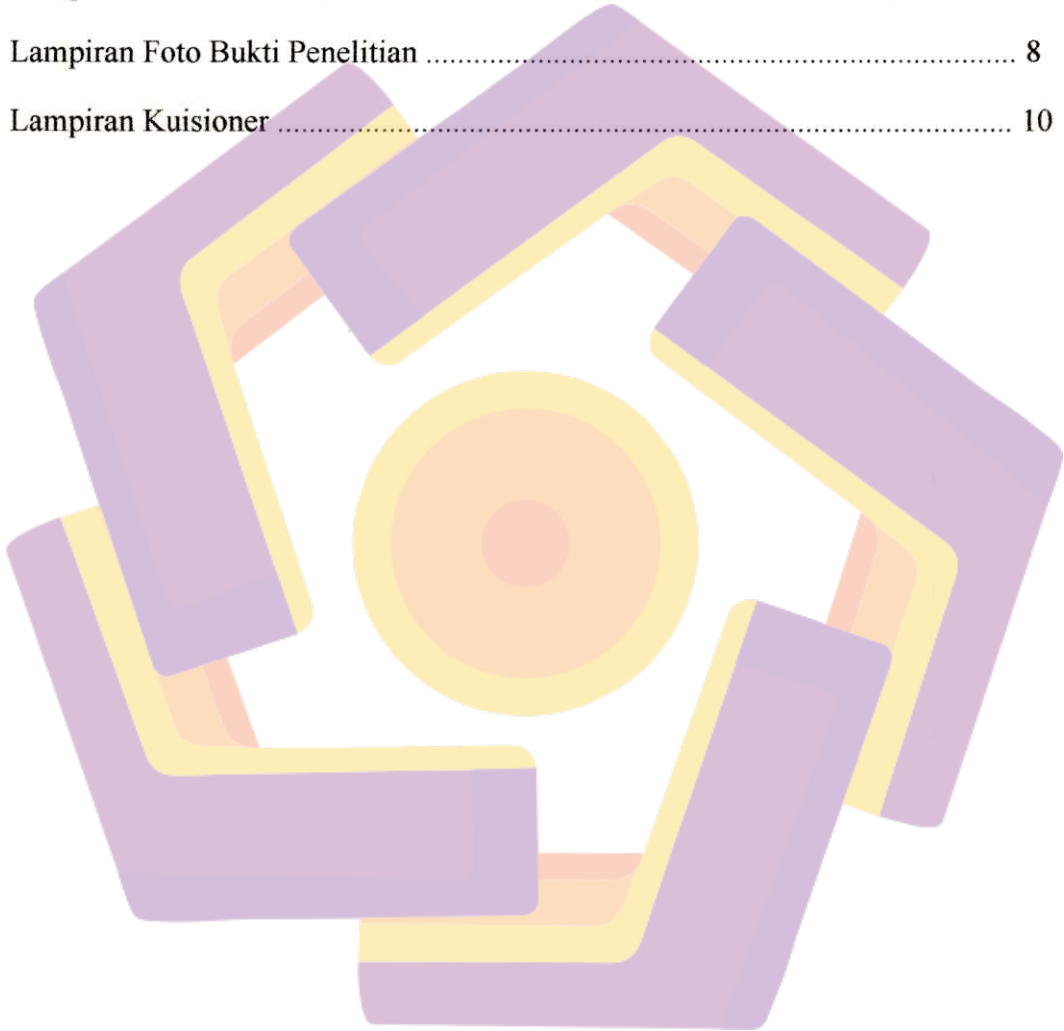
Gambar 4.1 Tampilan Pembuatan Karakter	60
Gambar 4.2 Tampilan Pembuatan Background.....	61
Gambar 4.3 Tampilan Adobe Audition	64
Gambar 4.4 Tampilan GoldWave	64
Gambar 4.5 Tampilan Intro	65
Gambar 4.6 Tampilan Help	66
Gambar 4.7 Tampilan About	67
Gambar 4.8 Tampilan Menu	68
Gambar 4.9 Tampilan Mengenal Huruf	69
Gambar 4.10 Tampilan Huruf Abjad.....	70
Gambar 4.11 Tampilan Abjad Indonesia	71
Gambar 4.12 Tampilan Abjad Inggris	72
Gambar 4.13 Huruf Hijaiyah	73
Gambar 4.14 Tampilan Huruf Vokal.....	74
Gambar 4.15 Tampilan Mengeja Kata	75
Gambar 4.16 Tampilan Mengeja Suku Kata	76
Gambar 4.17 Tampilan Mengeja Kalimat	77
Gambar 4.18 Tampilan Angka Indonesia	78
Gambar 4.19 Tampilan Angka Inggris.....	79
Gambar 4.20 Tampilan Berhitung	80
Gambar 4.21 Tampilan Properties pada Adobe Flash	115
Gambar 4.22 Tampilan General pada AIR for Android	116
Gambar 4.23 Tampilan Pembuatan Certificate	116
Gambar 4.24 Tampilan pada Development.....	117
Gambar 4.25 Tampilan Publishing Aplikasi.....	117

Gambar 4.26 Tampilan Folder Apk.....	118
Gambar 4.27 Foto Penggunaan Aplikasi.....	119
Gambar 4.28 Foto Penggunaan Aplikasi	120



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Surat Pernyataan dari TK ABA AL-Jihad	1
Lampiran Kesesuaian Makhraj	2
Lampiran Kurikulum	3
Lampiran Foto Bukti Penelitian	8
Lampiran Kuisisioner	10



INTISARI

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan untuk anak usia dua tahun sampai dengan usia enam tahun, yang dilakukan melalui pemberian pendidikan untuk membantu pertumbuhan, perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pemberian pendidikan diselenggarakan pada jalur *formal*, *nonformal* dan *informal*.

Pada penelitian ini akan membuat aplikasi edukasi berbasis *mobile* atau *android*. Dalam membuat aplikasi ini, diperlukan suatu observasi atau pengamatan secara langsung untuk mengetahui sejauh mana anak-anak menerima materi yang diberikan oleh guru di dalam kelas dan hambatan-hambatan apa saja yang mempengaruhi konsentrasi anak dalam memahami materi. Agar aplikasi dapat sesuai dengan apa yang dibutuhkan.

Hasil dari penelitian tersebut menghasilkan aplikasi edukasi, sebagai sarana untuk menunjang minat belajar anak diluar sekolah, yaitu dirumah. Agar anak tidak tertinggal materi yang diberikan oleh guru dikelas. Dan materi dapat cepat diterima oleh anak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Mengenal Huruf dan Angka, Mobile Android

ABSTRACT

Early childhood education is a level of basic education which is an educational effort aimed at children aged two years to six years, which is carried out through the provision of education to help growth, physical and spiritual development so that children have readiness to enter further education. Education is provided on the track formal, nonformal and informal.

This research will make mobile or smartphone based education applications. In making this application, observation or direct observation is needed to find out how far the children receive the material given by the teacher in the classroom and what obstacles affect children's concentration in the problem. So that the application can match what is needed.

Results of research produces educational applications, as a means to support the children's interest in learning outside of school, at home. So that children do not miss the material given by the teacher in the classroom. And material can be quickly accepted by children.

Keywords :*Learning Media, Letters and Numbers, Mobile Android*