

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN BERBASIS
MOBILE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana Program
Studi Informatika



Disusun oleh

Chafidh Fatoni

17.11.1707

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2024

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA
PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN BERBASIS
MOBILE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Informatika



disusun oleh
Chafidh Fatoni
17.11.1707

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HEWAN BERBASIS MOBILE

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chafidh Fathoni

17.11.1707

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Juni 2024



Alfie Nur Rahmi, M.Kom

NIK. 190302240

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN HEWAN BERBASIS MOBILE**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Chafidh Fathoni

17.11.1707

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Juni 2024

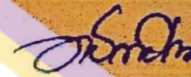
Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Windha Mega Pradnya D, M.Kom

NIK. 190302185



Ria Andriani, M.Kom

NIK. 190302458



Alfie Nur Rahmi, M.Kom

NIK. 190302240



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Juni 2024

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Chafidh Fathoni
NIM : 17.11.1707

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Mobile

Dosen Pembimbing : Alfie Nur Rahmi, 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, 20 Juni 2024

Yang Menyatakan,



Chafidh Fathoni

MOTTO
وَسِعَهَا إِلَّا نَفْسًا اللَّهُ يَكْفُفُ لَا

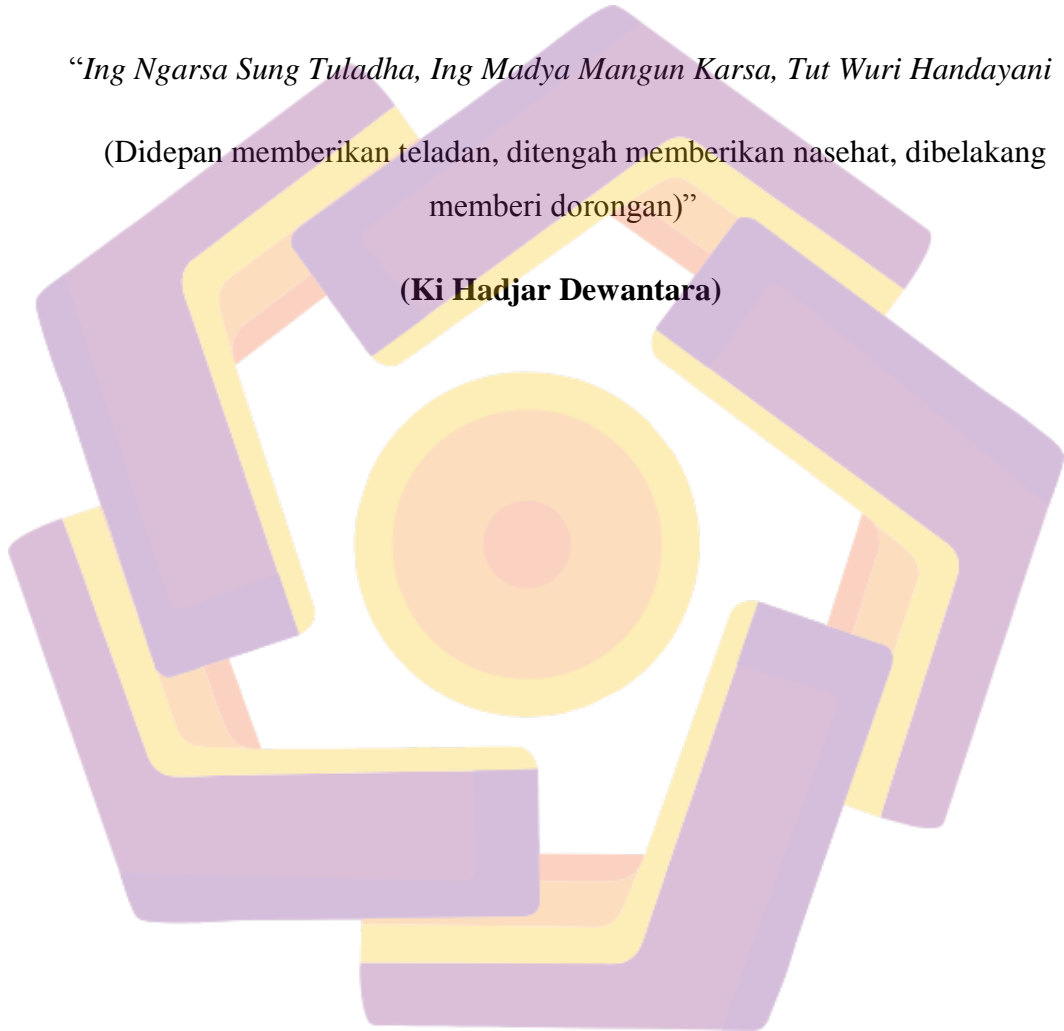
(Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya)

(Al Baqarah 286)

“Ing Ngarsa Sung Tuladha, Ing Madya Mangun Karsa, Tut Wuri Handayani

(Didepan memberikan teladan, ditengah memberikan nasehat, dibelakang memberi dorongan)”

(Ki Hadjar Dewantara)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur kepada Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua tercinta bapak Sanyoto Waris dan ibu Mundariyah yang senantiasa mendorong dan mendukung dengan doa serta atas segala pengorbanan dan tulus kasih.
2. Almamater kebanggaan, Universitas Amikom Yogyakarta.



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada peneliti untuk dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perancangan Dan Implementasi Media Pembelajaran Pengenalan Hewan Berbasis Mobile”.

Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komputer bidang studi Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Banyak pihak yang telah memberikan bantuan kepada peneliti dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan bagi saya untuk menimba ilmu di Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Hanif Al Fatta, M.Kom., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer yang telah memberikan izin penelitian, sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
3. Ibu Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom., selaku Ketua Progam Studi Informatika yang telah memberikan izin penelitian, sehingga penelitian ini dapat terlaksana.
4. Ibu Alfie Nur Rahmi, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat terlaksana.
5. Bapak Tri Susanto, M.Kom., selaku dosen wali kelas yang telah memberikan motivasi sehingga penulisan skripsi ini dapat terlaksana.
6. Ibu Mundariyah, S.Pd., selaku Kepala TK PGRI Pabelan 2 yang telah memberikan izin dan kesempatan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
7. Keluarga besar yang telah memberikan semangat, motivasi, dorongan dan arahan sehingga penulisan skripsi ini dapat terlaksana.

8. Rifki Aulia, S.Pd., istri tercinta yang selalu memberikan kasih sayang, cinta, dan do'a yang tiada henti serta memberikan dorongan dan motivasi untuk segera lulus kuliah.
9. Yahya Gentamas Arzaqi anak yang selalu menjadi motivasi dan penyemangat untuk segera lulus kuliah.
10. Sahabat terbaik (Amar, Nanda, Farida) yang telah memberikan semangat dan motivasinya.
11. Teman kelas Informatika 12 Tahun 2017 yang telah memberikan bantuan, semangat dan motivasinya.
12. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu per satu, dengan cara masing-masing telah berkontribusi dalam penelitian hingga penyusunan skripsi ini.

Skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca khususnya dan perkembangan ilmu pengetahuan pada umumnya

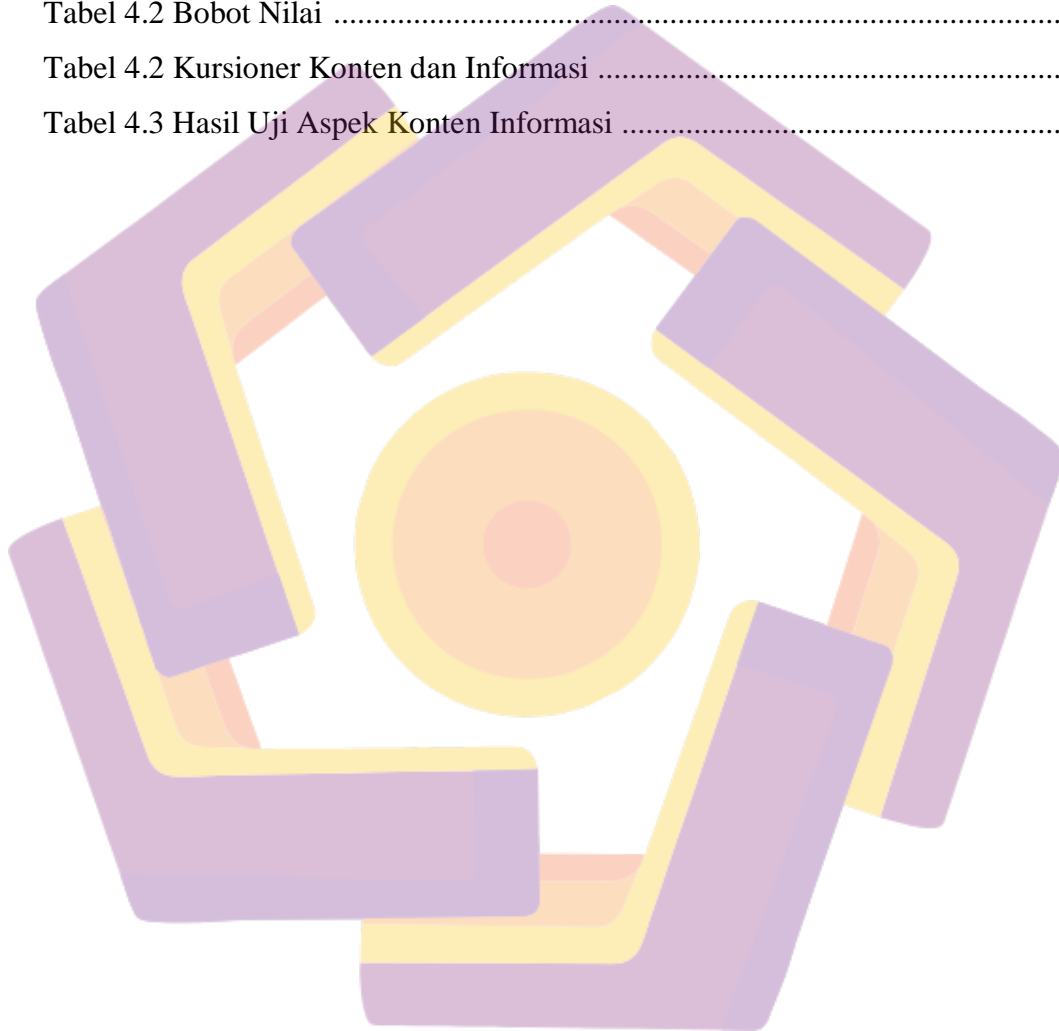
DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
MOTTO	v
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Studi Literatur.....	7
2.2 Dasar Teori	11
2.2.1 Media Pembelajaran	11
2.2.2 Pembelajaran Berbasis Mobile (<i>Mobile Learning</i>)	14
2.2.3 Multimedia Development Life Cycle (MDLC)	16
2.2.4 Smart Apps Creator	17
2.2.5 Corel Draw	19
2.2.6 Android	20
2.2.7 Langkah Penelitian	21
BAB III METODE PENELITIAN	22
3.1 Objek Penelitian	22
3.2 Alur Penelitian.....	22
3.2.1 <i>Concept</i>	23

3.2.2	<i>Design</i>	24
3.2.3	<i>Material Collecting</i>	28
3.2.4	<i>Assembly</i>	29
3.2.5	<i>Testing</i>	29
3.2.5	<i>Distribution</i>	30
3.3	Alat dan Bahan	30
3.3.1	Data Penelitian	30
3.3.2	Alat.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		32
4.1	Produksi.....	32
4.1.1	Pembuatan Aset.....	32
4.1.2	Pembuatan Media Pembelajaran.....	36
4.2	Pasca Produksi.....	41
4.2.1	Rendering	42
4.3	Hasil Pengujian.....	43
4.4	Distribusi Produk.....	43
4.5	Evaluasi	44
4.5.1	Evaluasi Konten dan Informasi	44
4.5.2	Perhitungan Skala Likert	47
BAB V PENUTUP		49
5.1	Kesimpulan.....	49
5.2	Saran.....	50
REFERENSI.....		51
LAMPIRAN.....		53

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.2 Desain aplikasi Animal Sound	25
Tabel 3.3 Tahap rencana pengujian	29
Tabel 4.1 Hasil pengujian aplikasi	43
Tabel 4.2 Bobot Nilai	44
Tabel 4.2 Kursioner Konten dan Informasi	45
Tabel 4.3 Hasil Uji Aspek Konten Informasi	46



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Elemen-elemen CorelDraw	20
Gambar 3.1 Alur Penelitian	23
Gambar 3.2 Flowchart Aplikasi	24
Gambar 3.3 Gambar Materi Media Pembelajaran Animal Sound	28
Gambar 3.4 Backsound dan Jenis-jenis Suara Hewan	28
Gambar 4.1 Loading screen	32
Gambar 4.2 Membuat lembar kerja baru	33
Gambar 4.3 Tool yang digunakan CorelDraw	33
Gambar 4.4 Membuat sketsa	34
Gambar 4.5 Mewarnai object gambar	34
Gambar 4.6 Object berwarna	35
Gambar 4.7 Menghilangkan garis tepi	35
Gambar 4.8 Hasil akhir	36
Gambar 4.9 Membuat project baru	36
Gambar 4.10 Lembar baru project	37
Gambar 4.11 Insert object gambar	37
Gambar 4.12 Menyusun asset pada setiap halaman	38
Gambar 4.13 Penambahan efek animasi	38
Gambar 4.14 Penambahan efek suara	39
Gambar 4.15 Menambah hotspot untuk puzzle	39
Gambar 4.16 Menambah action dragging	40
Gambar 4.17 Penambahan action dragging ke hotspot	40
Gambar 4.18 Menambah interaksi tombol	41
Gambar 4.19 Menambah interaksi ke halaman lain	41
Gambar 4.20 Proses Rendering	42
Gambar 4.21 Pengaturan output aplikasi	43

INTISARI

Anak usia dini merupakan periode emas dalam pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup aspek daya pikir, daya cipta, bahasa, dan komunikasi, yang semuanya mempengaruhi kecerdasan intelektual, emosional, spiritual, dan religius. Pendidikan anak usia dini sangat penting karena membentuk kerangka dasar pengetahuan, sikap, dan keterampilan, serta menjadi landasan bagi pendidikan selanjutnya. Namun, observasi di TK PGRI Pabelan 2 menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang menarik perhatian anak-anak, sehingga ada kebutuhan untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Penggunaan teknologi komputer sebagai media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Multimedia interaktif, yang menggabungkan teks, gambar, suara, dan video, mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar anak. Media pembelajaran berbasis mobile, yang berpusat pada anak, dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

Penelitian ini menghasilkan aplikasi media pembelajaran berbasis mobile menggunakan Smart Apps Creator, yang dirancang untuk perangkat Android. Aplikasi ini dibuat melalui metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dan memperoleh evaluasi sangat baik dengan persentase 82,15% menurut skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan aplikasi ini efektif dalam meningkatkan pemahaman dan kemandirian belajar anak tentang jenis-jenis hewan ternak dan burung beserta suaranya.

Kata Kunci: Anak usia dini, TK PGRI Pabelan 2, Media pembelajaran, Multimedia interaktif, Aplikasi android, Smart Apps Creator, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Hewan ternak dan burung.

ABSTRACT

Early childhood is a golden period of growth and development that encompasses cognitive abilities, creativity, language, and communication, all of which influence intellectual, emotional, spiritual, and religious intelligence. Early childhood education is crucial as it forms the foundational framework of knowledge, attitudes, and skills, serving as the basis for further education. However, observations at TK PGRI Pabelan 2 indicate that conventional teaching methods fail to capture children's attention, highlighting the need for more innovative and interactive learning media.

The use of computer technology as a learning medium can create a more interactive and engaging learning process. Interactive multimedia, which combines text, images, sound, and video, can enhance children's motivation and independence in learning. Mobile-based learning media, which are child-centered, can facilitate teachers in delivering material and making the learning process more enjoyable and effective.

This research resulted in a mobile-based learning media application developed using Smart Apps Creator, designed for Android devices. The application was created using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method and received an excellent evaluation with a percentage of 82.15% according to the Likert scale. The results of the study show that this application is effective in improving children's understanding and independent learning about various types of farm animals and birds, along with their sounds.

Keywords: *Early childhood, TK PGRI Pabelan 2, Learning media, Interactive multimedia, Android application, Smart Apps Creator, Multimedia Development Life Cycle (MDLC), Farm animals and birds.*