

**PEMBUATAN GAME EDUKASI PENGENALAN  
NAMA-NAMA HEWAN BUAS PADA TK ABA MALANGAN  
SKRIPSI**

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



disusun oleh

**WILDAN FAUZI**

**19.12.1192**

Kepada

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

**PEMBUATAN GAME EDUKASI PENGENALAN  
NAMA-NAMA HEWAN BUAS PADA TK ABA MALANGAN**

**SKRIPSI**

Untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**WILDAN FAUZI**

**19.12.1192**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2024**

**HALAMAN PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**PEMBUATAN GAME EDUKASI PENGENALAN**

**NAMA-NAMA HEWAN BUAS PADA TK ABA MALANGAN**

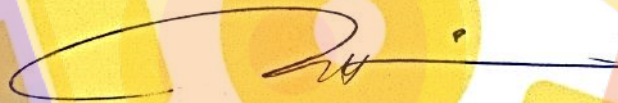
yang disusun dan diajukan oleh

**Wildan Fauzi**

**19.12.1192**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal 8 Juni 2024

**Dosen Pembimbing,**



**Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom**

**NIK. 190302409**

**HALAMAN PENGESAHAN**  
**SKRIPSI**  
**PEMBUATAN GAME EDUKASI PENGENALAN**  
**NAMA-NAMA HEWAN BUAS PADA TK ABA MALANGAN**

yang disusun dan diajukan oleh

**Wildan Fauzi**

**19.12.1192**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Juni 2024

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

Mei P Kurniawan, M.Kom  
NIK. 190302187

Wiwi Widayani, M.Kom  
NIK. 190302272

Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom  
NIK. 190302409

**Tanda Tangan**



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 27 Juni 2024

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Wildan Fauzi  
NIM : 19.12.1192

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Pembuatan game edukasi pengenalan nama-nama hewan buas pada TK  
ABA Malangan**

Dosen Pembimbing : Pramudhita Ferdiansyah, 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, 27 Juni 2024

Yang Menyatakan,



The image shows a handwritten signature in black ink over a postage stamp. The stamp is a 2000 Rupiah 'METERAL TEMPEL' (Postage Meter) with a serial number 'ACF75ALX062476293'. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '2000'.

Wildan Fauzi

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, saya persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan kekuatan sepanjang perjalanan ini. Saya ucapkan terimakasih juga atas dukungan dan doa dari orang-orang tercinta, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik dan tepat pada waktunya. Oleh karena itu, dengan rasa bangga dan bahagia saya ucapkan rasa syukur dan terimakasih saya kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Bapak Suryanto dan Ibu Dwi Damayanti yang selalu memberikan doa terbaik, cinta dan dukungan dalam setiap langkahku.
2. Adik laki-lakiku, terimakasih telah menjadi pendengar yang baik atas segala cerita dan keluhan yang sering ku ucapkan. Semoga ini bisa menjadi motivasi untuk mengejar impianmu dengan semangat.
3. Untuk diriku sendiri, terima kasih atas ketekunan dan perjuangan dalam menyelesaikan pendidikan sarjana, tanpa seorang kekasih di sampingku.
4. Untuk sahabat dan teman, tanpa semangat, dukungan dan bantuan kalian semua tak akan mungkin saya sampai disini. Terimakasih untuk canda tawa, tangis, dan perjuangan yang kita lewati bersama.

## KATA PENGANTAR

Segala Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pembuatan Game Edukasi Pengenalan Nama-Nama Hewan Buas Pada TK ABA Malangan” guna memenuhi sebagian persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer program studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.

Penulis menyadari kelemahan serta keterbatasan yang ada sehingga dalam menyelesaikan skripsi ini memperoleh bantuan dari berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M., selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta.
2. Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta.
3. Pramudhita Ferdiansyah, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu ditengah kesibukan beliau, memberikan kritik, saran dan pengarahan kepada Penulis dalam proses penulisan skripsi ini.
4. Mei P Kurniawan, M.Kom, selaku Dosen Penguji I dan Wiwi Widayani, M.Kom, selaku Dosen Penguji II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini serta untuk menguji Skripsi Penulis.
5. Terima kasih yang tak terhingga kepada semua yang telah berperan dalam keberhasilan penyelesaian skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Yogyakarta, 17 Juli 2024

Penulis

## DAFTAR ISI

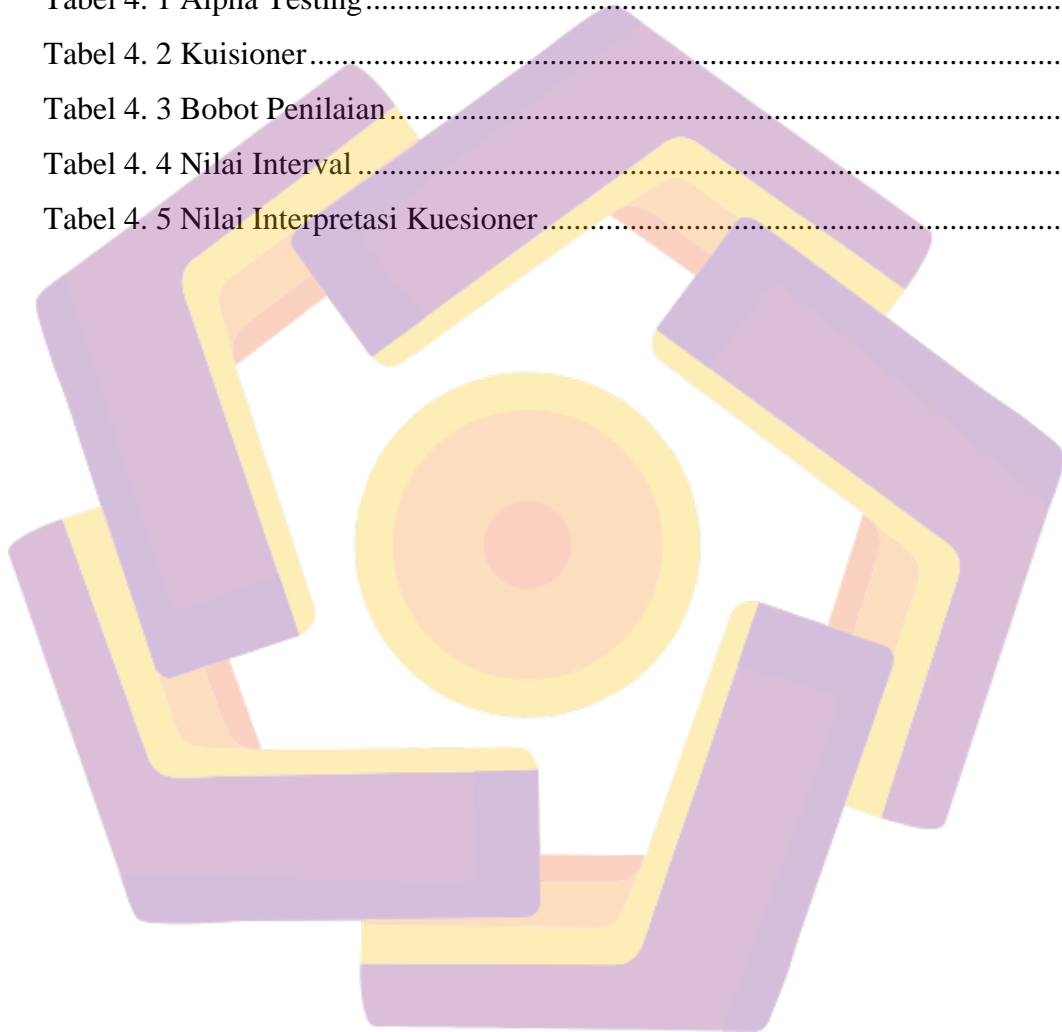
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
INTISARI.....	xiii
ABSTRACT.....	xiv
BAB 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.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori .....	11
BAB III METODE PENELITIAN.....	22



3.1	Objek Penelitian .....	22
3.2	Alur Penelitian.....	22
3.3	Alat dan Bahan .....	25
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>		<b>27</b>
4.1	Metode Observasi.....	27
4.2	Metode Studi Pustaka.....	27
4.3	Analisis Kebutuhan Sistem. ....	28
4.4	Perancangan Aplikasi Media interaktif.....	28
4.5	Pengumpulan Bahan.....	33
4.6	Implementasi.....	35
4.7	Implementasi Pengujian.....	44
4.8	Distribusi.....	52
<b>BAB V PENUTUP.....</b>		<b>53</b>
5.1	Kesimpulan.....	53
5.2	Saran.....	53
<b>REFERENSI .....</b>		<b>54</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>55</b>

## DAFTAR TABEL

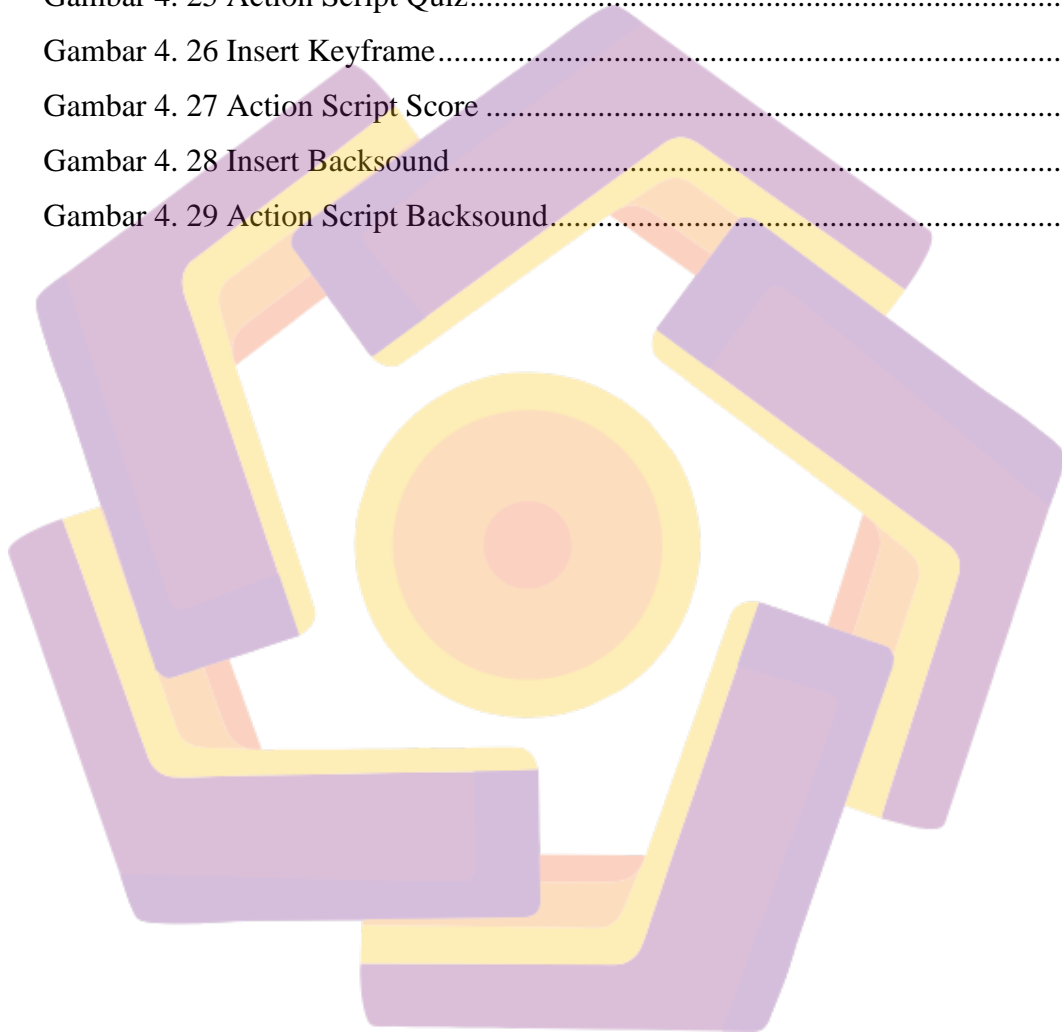
Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian.....	24
Tabel 2. 2 Pengertian dan Batasan Skala Likert .....	34
Tabel 2. 3 Tabel Penilaian Interval. ....	38
Tabel 4. 1 Alpha Testing.....	62
Tabel 4. 2 Kuisisioner.....	64
Tabel 4. 3 Bobot Penilaian.....	65
Tabel 4. 4 Nilai Interval.....	66
Tabel 4. 5 Nilai Interpretasi Kuesioner.....	68



## DAFTAR GAMBAR

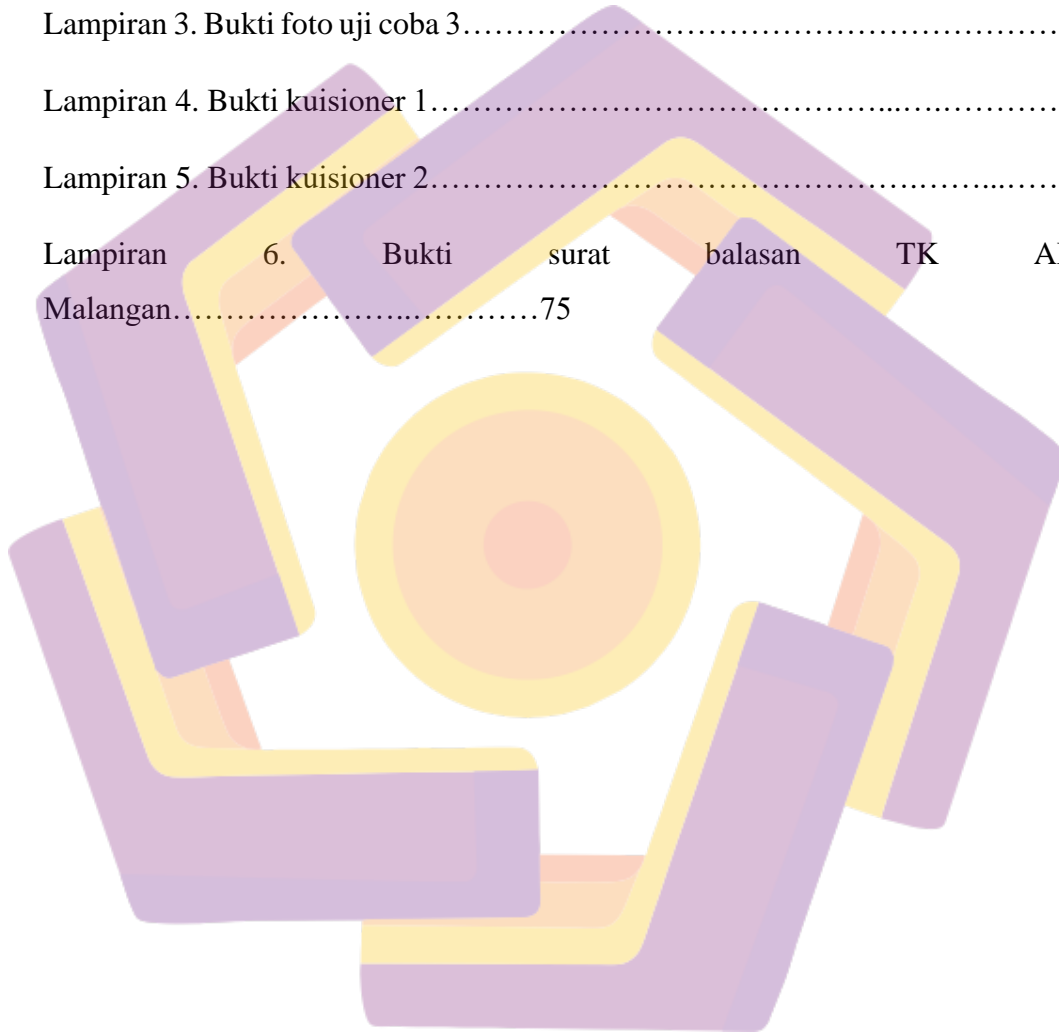
Gambar 2. 1 Game Quiz.....	29
Gambar 2. 2 Game Puzzle.....	30
Gambar 2. 3 Board Game .....	30
Gambar 2. 4 Strategy Game .....	31
Gambar 2. 5 Action-Adventure.....	31
Gambar 2. 6 MDLC .....	32
Gambar 2. 7 Logo Adobe Animate.....	36
Gambar 2. 8 Logo Adobe Illustrator.....	36
Gambar 3. 1 Gambar Flowchart Alur Penelitian.....	40
Gambar 4. 1 Storyboard .....	46
Gambar 4. 2 Screen Loading.....	47
Gambar 4. 3 Screen Awal .....	48
Gambar 4. 4 Screen Pilihan Materi .....	48
Gambar 4. 5 Screen Materi .....	49
Gambar 4. 6 Screen Peraturan.....	49
Gambar 4. 7 Screen Soal Quiz .....	50
Gambar 4. 8 Total Score .....	50
Gambar 4. 9 Loading Adobe Illustrator .....	51
Gambar 4. 10 Membuka Lembar Kerja .....	51
Gambar 4. 11 Pemodelan .....	52
Gambar 4. 12 Pembuatan Backsound .....	52
Gambar 4. 13 Loading Adobe Animate .....	53
Gambar 4. 14 Membuka Lembar Kerja .....	53
Gambar 4. 15 Implementasi Baground .....	54
Gambar 4. 16 Mengubah Asset Menjadi Button.....	55
Gambar 4. 17 Action Script Button.....	55
Gambar 4. 18 Membuat Layer .....	56
Gambar 4. 19 Action Script Button.....	56

Gambar 4. 20 Pilihan Materi.....	57
Gambar 4. 21 Pembuatan Button Pada Gambar Hewan .....	57
Gambar 4. 22 Action Script Button Hewan .....	57
Gambar 4. 23 Mengubah Asset Gambar Menjadi Button.....	58
Gambar 4. 24 Menambahkan Dynamic Text .....	59
Gambar 4. 25 Action Script Quiz.....	59
Gambar 4. 26 Insert Keyframe.....	60
Gambar 4. 27 Action Script Score .....	60
Gambar 4. 28 Insert Backsound .....	61
Gambar 4. 29 Action Script Backsound.....	61



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Bukti foto uji coba 1.....	72
Lampiran 2. Bukti foto uji coba 2.....	72
Lampiran 3. Bukti foto uji coba 3.....	72
Lampiran 4. Bukti kuisisioner 1.....	73
Lampiran 5. Bukti kuisisioner 2.....	74
Lampiran 6. Bukti surat balasan TK ABA Malangan.....	75



## INTISARI

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang mengarahkan pada tumbuh kembang anak. Pada anak usia dini, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Media pembelajaran merupakan media pendukung dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan berkembangnya teknologi, multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan dalam pembelajarannya akan lebih menarik minat siswa dalam memberikan pemahaman materi yang mudah karena penyajiannya yang interaktif. Dengan adanya multimedia interaktif ini juga dapat memperkenalkan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi pada siswa dengan melalui aplikasi pembelajaran berbasis multimedia.

Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ini menggunakan animasi hewan. Perancangan media animasi interaktif ini menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Animate. Yang menjadi tujuan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya konsep, pengumpulan data, perancangan, dan pengujian. Selain untuk merancang aplikasi, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Hasil media interaktif berbasis aplikasi ini telah dilaksanakan pada proses belajar mengajar di TK ABA Malangan. Dengan adanya media interaktif sebagai media pembelajaran ini siswa dapat mengenali nama-nama hewan buas dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

**Kata kunci:** Anak usia dini, media pembelajaran, multimedia interaktif.

## ABSTRACT

*Early childhood education is a form of education that directs children's growth and development. In early childhood, children have a very high curiosity. Learning media is supporting media in the teaching and learning process. As technology develops, multimedia can be used as a learning medium. Multimedia-based learning can improve the quality of student learning and the learning will attract more student interest in providing easy understanding of the material because of its interactive presentation. With this interactive multimedia, students can also introduce Information and Communication Technology devices through multimedia-based learning applications.*

*This application-based interactive learning media design uses animal animation. This interactive animation media design uses Adobe Illustrator, Adobe Photoshop and Adobe Animate software. The aim of this research was carried out through several stages including concept, data collection, design and testing. Apart from designing the application, this research also aims to test the feasibility of the application as a learning medium. The results of this application-based interactive media have been implemented in the teaching and learning process at TK ABA Malang. With interactive media as a learning medium, students can recognize the names of wild animals and can increase students' interest in learning.*

**Keywords:** *Early childhood, learning media, interactive multimedia*