

**MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MENCOCOKKAN
GAMBAR DAN NAMA HEWAN UNTUK ANAK USIA
DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
METODE MDLC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BONA ARYADHIPA FARHAN

20.12.1513

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MENCOCOKKAN
GAMBAR DAN NAMA HEWAN UNTUK ANAK USIA
DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
METODE MDLC**

SKRIPSI

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



disusun oleh

BONA ARYADHIPA FARHAN

20.12.1513

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2025**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MENCOCOKKAN GAMBAR DAN NAMA HEWAN UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE MDLC

yang disusun dan diajukan oleh

Bona Aryadhipa Farhan

20.12.1513

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 10 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Ria Andriani, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302458

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI MENCOCOKKAN
GAMBAR DAN NAMA HEWAN UNTUK ANAK USIA
DINI BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN
METODE MDLC

yang disusun dan diajukan oleh

Bona Aryadhipa Farhan

20.12.1513

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Moch Farid Fauzi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302284

Bety Wulan Sari, S.Kom., M.Kom
NIK. 190302254

Ria Andriani, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302458



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

NIK. 1903020

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Bona Aryadhipa Farhan
NIM : 20.12.1513

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
Media Pembelajaran Mencocokkan Gambar dan Nama Hewan Pada Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode MDLC

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, 24 Februari 2025

Yang Menyatakan,



10000
METRAL
TEMPEL
3E0CFAMX109692417

Bona Aryadhipa Farhan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua belah pihak yang sudah sangat membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan Rahmat, petunjuk, kemudahan selama penulis mengerjakan laporan skripsi ini.
2. Kedua orang tua tercinta atas doa, semangat, motivasi, dan dukungan yang selalu diberikan tanpa henti.
3. Teman-teman seperjuangan dan juga pacar penulis, atas menjadi penyemangat, dukungan penuh dan Kerjasama dalam pengerjaan skripsi ini
4. Dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, namun sudah membantu dan berkontribusi dalam pengerjaan laporan skripsi ini.

Semoga dengan hasil penelitian ini dapat membantu dan bermanfaat bagi pengembangan teknologi ilmu pengetahuan dan anak usia dini.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, Karena atas berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Aplikasi Mencocokkan Gambar dan Nama Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android Menggunakan Metode MDLC” ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelas Sarjana Komputer Program Studi Sistem Informasi pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Dalam Kesempatan ini, penulis menyadari bahwa proses penulisan ini tidak terlepas dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. DR. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom selaku kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.
3. Kedua orang tua penulis, Bapak Yuliadi Farhan, S.Pd dan Ibu Arbayati, S.Pd yang selalu memberikan doa, motivasi, semangat dan dukungan selama ini.
4. Ibu Ria Andriani, M.Kom, selaku dosen pembimbing skripsi atas bimbingan, arahan, serta masukan yang sangat berharga.
5. Pacar penulis, Ade Irma yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama proses pengerjaan laporan ini.
6. Sahabat penulis, Khaerul Khamzah, Diar Nanda Sarayudi, Muhammad Hammam Hidayat Taslim, Raihan Faris Amrullah, Agustinus Tri Bosko, Indra Setyabudi, yang telah memberikan hiburan, semangat dan motivasi selama ini.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membantu sangat diharapkan demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca nantinya.

Yogyakarta, 10 Februari 2025

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN.....	xiii
DAFTAR ISTILAH.....	xiv
INTISARI.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Studi Literatur.....	5
2.2 Dasar Teori.....	12
2.2.1 Aplikasi Edukatif Mencocokkan Gambar dan Nama Hewan.....	12
2.2.2 Metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle).....	12

2.2.3	Pengujian BlackBox.....	13
2.2.4	Multimedia Interaktif.....	13
2.2.5	Unity 3D.....	14
2.2.6	Visual Studio.....	14
2.2.7	Hewan.....	15
2.2.8	Android.....	15
2.2.9	Pendidikan Anak Usia Dini.....	16
2.2.10	Canva.....	16
BAB III METODE PENELITIAN.....		17
3.1	Objek Penelitian.....	17
3.2	Alur Penelitian	17
3.3	Alat Dan Bahan.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....		22
4.1	Pengumpulan Data.....	22
4.2	Analisis Project.....	23
4.2.1	Fitur Utama.....	23
4.2.2	Audiens.....	23
4.2.3	Konten.....	23
4.3	Perancangan Aplikasi.....	24
BAB V PENUTUP.....		41
5.1	Kesimpulan	41
5.2	Saran.....	41
REFERENSI.....		42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Keaslian Penelitian	8
Tabel 3.1. Spesifikasi Perangkat Lunak	19
Tabel 3.2. Spesifikasi Perangkat Keras	20
Tabel 3.3. Alat Tambahan	20
Tabel 3.4. Bahan Gambar dan Suara Hewan	21
Tabel 4.1. Observasi Aplikasi	22
Tabel 4.2. Fitur Utama	23
Tabel 4.3. Pengonsepan Aplikasi	24
Tabel 4.4. Aset Aplikasi	32
Tabel 4.5. Pengujian Halaman Main Menu	36
Tabel 4.6. Pengujian Halaman Pilih Mode	36
Tabel 4.7. Pengujian Halaman Materi Hewan	37
Tabel 4.8. Pengujian Halaman Permainan	37
Tabel 4.9. Pengujian Halaman Total Skor	38

DAFTAR GAMBAR

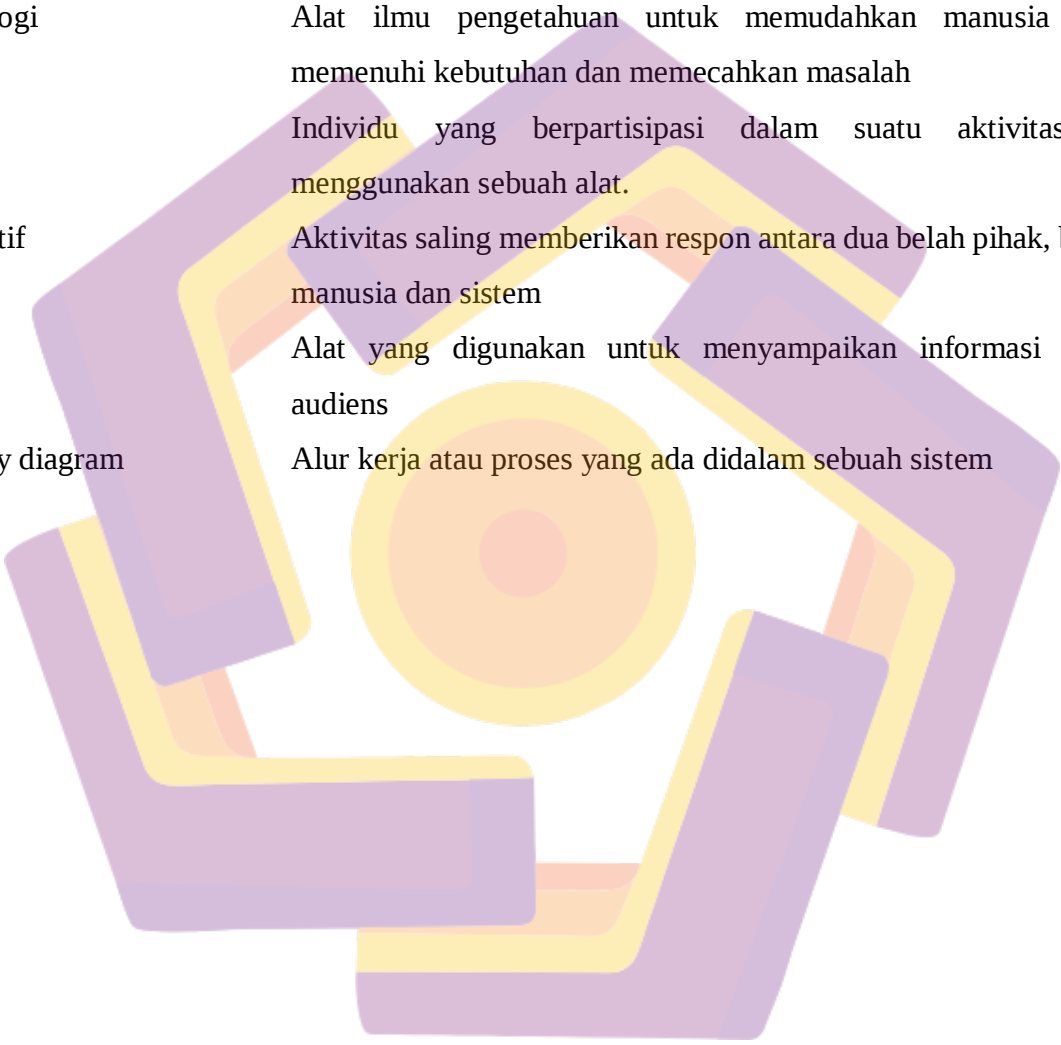
Gambar 2.1. Tampilan Awal Pada Unity3D (Dokumen Pribadi)	15
Gambar 2.2. Tampilan Visual Studio Code (Dokumen Pribadi)	15
Gambar 3.1. Alur Penelitian	17
Gambar 4.1. Tampilan Desain Halaman Main Menu	25
Gambar 4.2. Tampilan Desain Halaman Pilih Mode	26
Gambar 4.3. Tampilan Desain Halaman Materi	26
Gambar 4.4. Tampilan Desain Halaman Game	27
Gambar 4.5. Tampilan Desain Halaman Total Skor	28
Gambar 4.6. Tampilan Use Case (Dokumen Pribadi)	29
Gambar 4.7. Tampilan Activity Diagram (Dokumen Pribadi)	30
Gambar 4.8. Desain Nama Dan Logo (Dokumen Pribadi)	31
Gambar 4.9. Desain Background Aplikasi (Dokumen Pribadi)	31
Gambar 4.10. Desain Logo Hati, Bar Nama, Bar Gambar (Dokumen Pribadi)	32
Gambar 4.11. Tampilan Hasil Halaman Main Menu	33
Gambar 4.12. Tampilan Hasil Halaman Pilih Mode	34
Gambar 4.13. Tampilan Hasil Halaman Materi	34
Gambar 4.14. Tampilan Hasil Halaman Game	35
Gambar 4.15. Tampilan Hasil Halaman Skor	35
Gambar 4.16. Distribusi Aplikasi	39
Gambar 4.17. Distribusi Aplikasi	40
Gambar 4.18. Distribusi Aplikasi	40
Gambar 4.19. Distribusi Aplikasi	40

DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MDLC	Multimedia Development Life Cycle
3D	3 Dimensi
C++	C Plus Plus
C#	C-Sharp
TV	Televisi
PHP	Personal Home Page/Hypertext Preprocessor
HTML5	HyperText Markup Language version 5



DAFTAR ISTILAH



Media Pembelajaran	Sebuah alat bantu untuk proses belajar mengajar
Metode	cara atau pendekatan yang terencana untuk mencapai suatu tujuan atau hasil tertentu
Aplikasi Edukatif	teknologi dalam bidang pendidikan
Teknologi	Alat ilmu pengetahuan untuk memudahkan manusia dalam memenuhi kebutuhan dan memecahkan masalah
Player	Individu yang berpartisipasi dalam suatu aktivitas atau menggunakan sebuah alat.
Interaktif	Aktivitas saling memberikan respon antara dua belah pihak, baik itu manusia dan sistem
Media	Alat yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada audiens
Activity diagram	Alur kerja atau proses yang ada didalam sebuah sistem

INTISARI

Pembelajaran mencocokkan nama dan gambar hewan merupakan sebuah sistem yang membantu anak usia dini belajar mengenal tentang bentuk hewan dan masing-masing nama hewan tersebut, yang dimana cara itu biasanya dilakukan agar anak mengetahui hewan-hewan yang ada disekitar mereka dan hal itu juga bertujuan melatih daya ingat pada anak dengan mengenal sesuatu yang ada disekitar mereka. Pada sistem pembelajaran masa sekarang dari orang tua maupun instansi Pendidikan memiliki berbagai macam cara tersendiri dalam membantu anak-anak belajar, agar anak bisa memahami pembelajarannya dengan mudah antara lain ada yang menggunakan media buku bergambar dan juga ada yang menggunakan video animasi sebagai sarana belajar anak usia dini dalam mengembangkan daya ingat mereka, semua cara itu bertujuan agar dapat membantu anak anak menikmati proses belajar supaya anak lebih menikmati yang namanya belajar. Tetapi kebanyakan sistem pembelajaran pada anak usia dini masih terbilang manual karena hanya mengandalkan media bergambar saja sebagai sarana belajar dan itu akhirnya membuat cara belajar anak yang terlalu monoton. Maka dari itu hal ini pastinya membutuhkan sebuah teknologi yang dapat membantu proses belajar anak usia dini, Sebuah aplikasi edukatif mencocokkan nama dan gambar hewan merupakan salah satu inovasi teknologi terkait dengan permasalahan yang telah terjadi.

Pada penelitian ini akan menjelaskan proses perancangan aplikasi yang dimana aplikasi ini menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) dalam setiap proses perancangan aplikasi ini. Metode MDLC memiliki beberapa tahapan dalam pembuatannya terdiri dari Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, dan yang terakhir Distribution.

Hasil Penelitian ini berupa aplikasi edukatif berbasis android yang memiliki tampilan yang menarik pastinya untuk menarik minat anak usia dini, dan dapat membantu mempermudah proses belajar anak usia dini.

Kata kunci: Pendidikan, Anak Usia Dini, Aplikasi edukatif, MDLC, teknologi.

ABSTRACT

Learning to match animal names and pictures is a system that helps children learn about animal shapes and each of the animal's names, which is usually done so that children know the animals around them and it also aims to train children's memory by getting to know something around them. In today's learning system, parents and educational institutions have various ways of helping children learn, so that children can understand their learning easily, including using picture books and animated videos as a means of learning for children to develop their memory, all of these methods aim to help children enjoy the learning process so that children enjoy learning more. However, most learning systems for children are still relatively manual because they only rely on picture media as a means of learning and that ultimately makes children's learning methods too monotonous. Therefore, this certainly requires technology that can help children's learning process, an educational application for matching animal names and pictures is one of the technological innovations related to the problems that have occurred.

This study will explain the application design process where this application uses the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method in every process of designing this application. The MDLC method has several stages in its creation consisting of Concept, Design, Material Collecting, Assembly, Testing, and the last Distribution.

The results of this study are in the form of an android-based educational application that has an attractive appearance, of course to attract children's interest, and can help facilitate the learning process of children.

Keyword: Education, Children, Educational applications, MDLC, Tecnolgi