

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
HEWAN BERBASIS ANDROID PADA TK ABA WONOCATUR**

SKRIPSI

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



disusun oleh

MUHAMMAD RIZQI IHSAN

20.12.1437

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN
HEWAN BERBASIS ANDROID PADA TK ABA WONOCATUR**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana

Program Studi S1 Sistem Informasi



disusun oleh

MUHAMMAD RIZQI IHSAN

20.12.1437

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN
BERBASIS ANDROID PADA TK ABA WONOCATUR**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Rizqi Ihsan

20.12.1437

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 20 Agustus 2025

Dosen Pembimbing,



Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302187

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN
BERBASIS ANDROID PADA TK ABA WONOCATUR**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Rizqi Ihsan

20.12.1437

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 20 Agustus 2025

Susunan Dewan Penguji

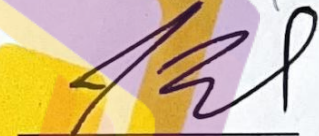
Nama Penguji

Tanda Tangan

Ika Asti Astuti, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302391



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



Mei Parwanto Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302187



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 20 Agustus 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Prof. Dr. Kusrini, M.Kom.
NIK. 190302106

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Rizqi Ihsan**
NIM : **20.12.1437**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HEWAN BERBASIS ANDROID PADA TK ABA WONOCATUR

Dosen Pembimbing : **Mei P Kurniawan, S.Kom., 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 ketidak benaran 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 Agustus 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Rizqi Ihsan

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam penelitian dan penulisan skripsi ini. Dengan rasa hormat, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, yang telah menyertai dan memberikan perlindungan di hidup ini.
2. Kepada Bapak Joko Riyanto dan Ibu Jumirah, yang telah mendukung, memotivasi dan mendoakan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing dalam penyusunan skripsi ini.
4. Kepada Keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kepada ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, dengan anugerah-Nya, yang menuntun penulis untuk menyelesaikan skripsi dengan judul “Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Hewan Berbasis Android Pada TK ABA Wonocatur”.

Skripsi ini dibuat dan diajukan sebagai salah satu persyaratan dalam memperoleh gelar sarjana di Program Studi S1 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom Yogyakarta. Selama proses penulisan, penulis banyak mendapat saran, kritik dan dukungan dari banyak pihak. Dalam kesempatan ini, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusriani., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
3. Bapak Anggit Dwi Hartanto, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Mei P Kurniawan, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.

Yogyakarta, 9 Agustus 2025

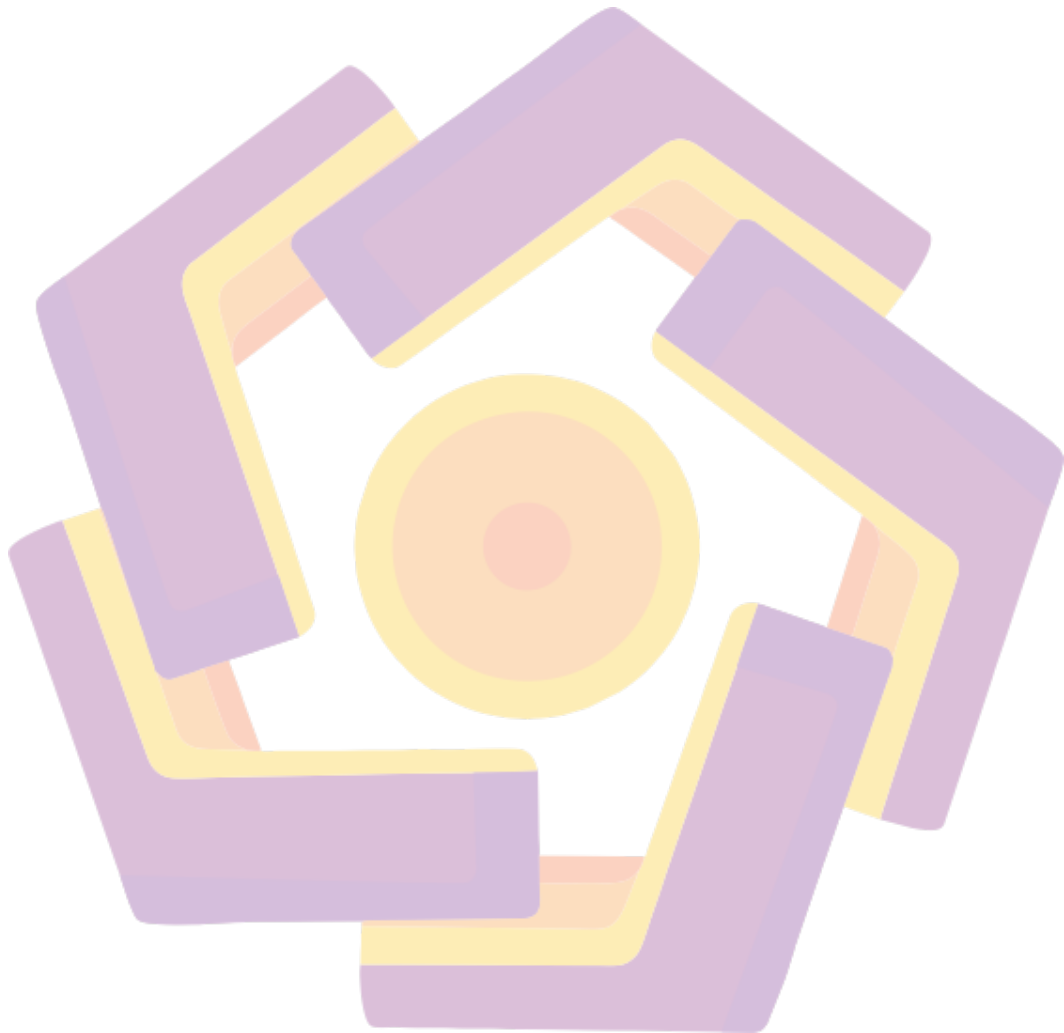
Penulis

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	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiii
DAFTAR ISTILAH	xiv
INTISARI	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
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	2
1.6 Sistematika Penulisan	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Studi Literatur	4
2.2 Dasar Teori	8

2.2.1	Metode pengembangan	8
2.2.2	Android	8
2.2.3	<i>Unity</i>	9
2.2.4	<i>Blackbox Testing</i>	9
2.2.5	Skala likert	9
2.2.6	Media Pembelajaran Interaktif	10
BAB III METODE PENELITIAN		11
3.1	Objek Penelitian	11
3.2	Alur Penelitian	12
3.3	Alat dan Bahan	23
3.3.1	Kebutuhan Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	24
3.3.2	Kebutuhan Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	25
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		26
4.1	Analisis kebutuhan aplikasi	26
4.1.1	Analisis Kebutuhan Non Fungsional	26
4.1.2	Analisis Kebutuhan Fungsional	26
4.2	Tahapan Implementasi	27
4.2.1	Konfigurasi <i>Unity</i>	27
4.3	Tahapan <i>Testing</i>	42
4.3.1	Blackbox Testing	42
4.4	Hasil pengambilan data	47
4.4.1	Hasil data Kuisioner Guru	47
4.4.2	Hasil data observasi murid	49
BAB V PENUTUP		52
5.1	Kesimpulan	52

5.2	Saran	52
	REFERENSI	53
	LAMPIRAN	55



DAFTAR TABEL

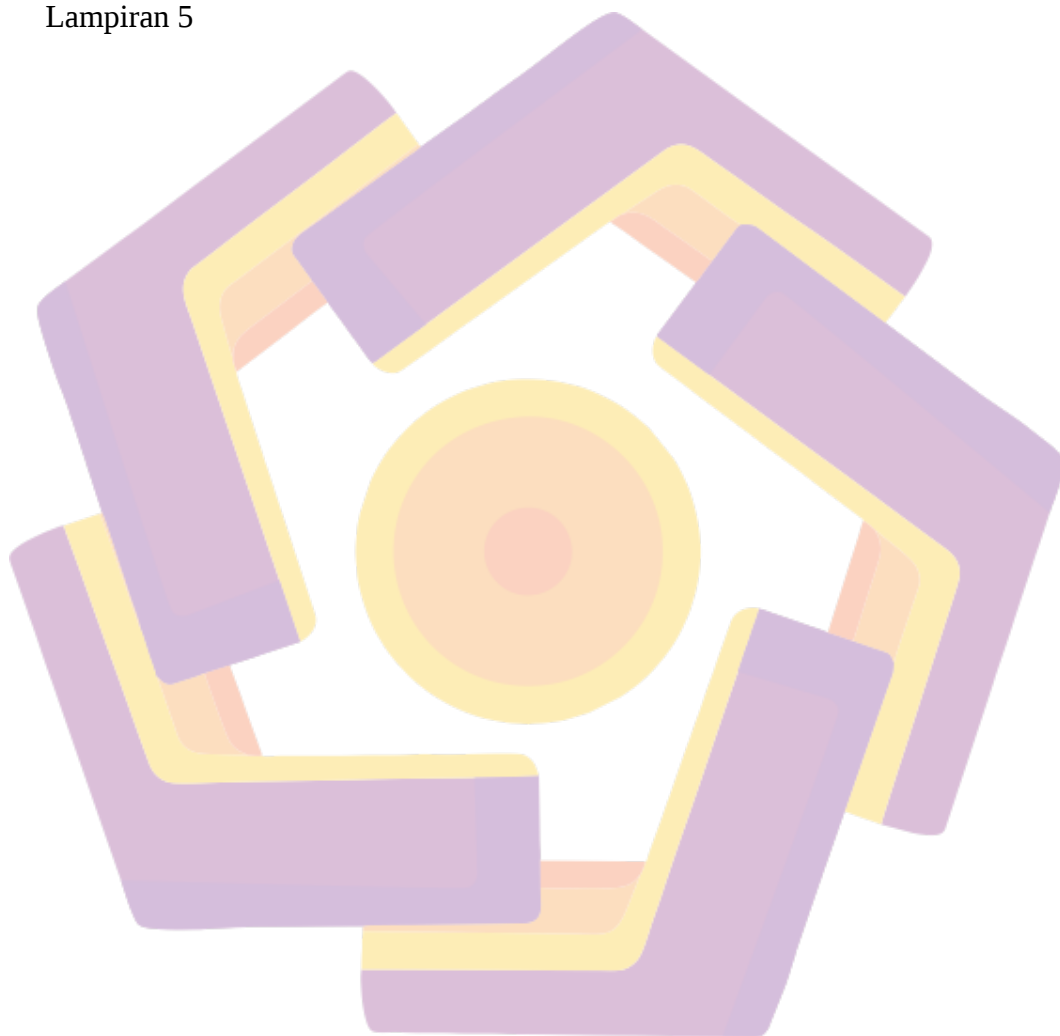
Tabel 2.1 Keaslian Penelitian	6
Tabel 2.2 Poin Skala Likert	10
Tabel 2.3 Aset pembuatan sendiri	18
Tabel 2.4 Aset yang diambil dari internet	19
Tabel 3.1 Kebutuhan Perangkat Keras	24
Tabel 3.2 Kebutuhan Perangkat Keras <i>Smartphone</i>	25
Tabel 3.3 Kebutuhan Perangkat Lunak	25
Tabel 4.1 <i>BlackBox Testing</i>	43
Tabel 4.2 Menghitung bobot nilai	47
Tabel 4.3 Kategori kelayakan	49
Tabel 4.4 Observasi anak	50
Tabel 4.5 Hasil perhitungan	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model MDLC	8
Gambar 3.1 TK ABA Wonocatur	11
Gambar 3.2 Alur Penelitian	12
Gambar 3.3 Halaman <i>Main Menu</i>	13
Gambar 3.4 Halaman Profil Pengembang	14
Gambar 3.5 Halaman Keluar	14
Gambar 3.6 Halaman Belajar	15
Gambar 3.7 Halaman <i>pause</i> pada <i>Scene</i> Belajar	15
Gambar 3.8 Halaman Permainan	16
Gambar 3.9 Halaman <i>Pause</i> pada <i>Scene</i> Permainan	16
Gambar 3.10 Halaman selesai jika menang	17
Gambar 3.11 Halaman selesai jika kalah	17
Gambar 4.1 Build proyek <i>unity</i>	27
Gambar 4.2 <i>Switch platform</i> android	28
Gambar 4.3 Pengumpulan asset	28
Gambar 4.4 <i>Coding data component</i>	29
Gambar 4.5 <i>Insert data asset</i>	30
Gambar 4.6 <i>Coding</i> sistem materi	31
Gambar 4.7 Tampilan halaman belajar	32
Gambar 4.8 <i>Coding</i> sistem Kumpulan suara	33
Gambar 4.9 <i>Coding sistem drag</i>	35
Gambar 4.10 <i>Coding sistem game</i>	37
Gambar 4.11 <i>Insert asset</i> gambar kartu dan sistem acak	38
Gambar 4.12 <i>Coding sistem score</i>	39
Gambar 4.13 Tampilan permainan dan <i>main menu</i>	41
Gambar 4.14 <i>Copy paste scene level</i>	41
Gambar 4.15 <i>Build</i> aplikasi	42

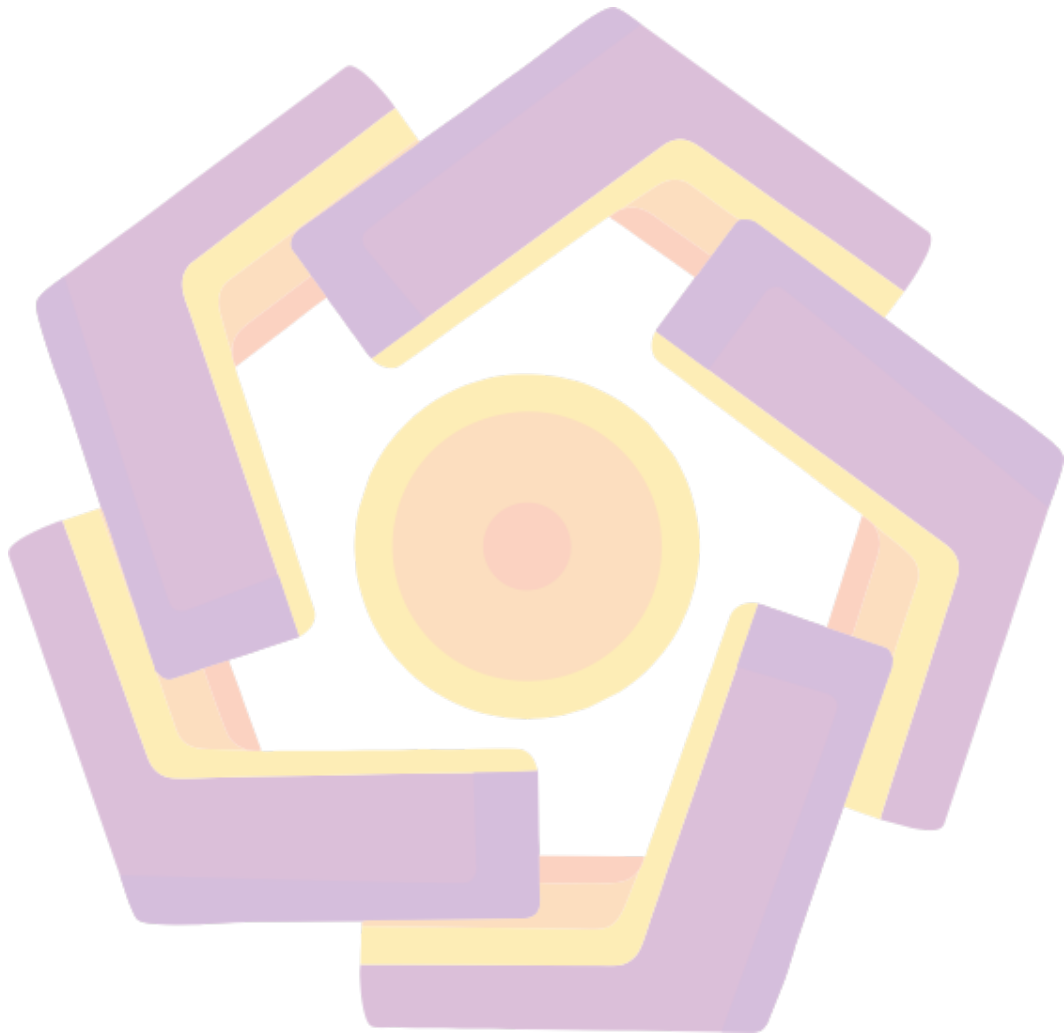
DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	55
Lampiran 2	55
Lampiran 3	56
Lampiran 4	57
Lampiran 5	57



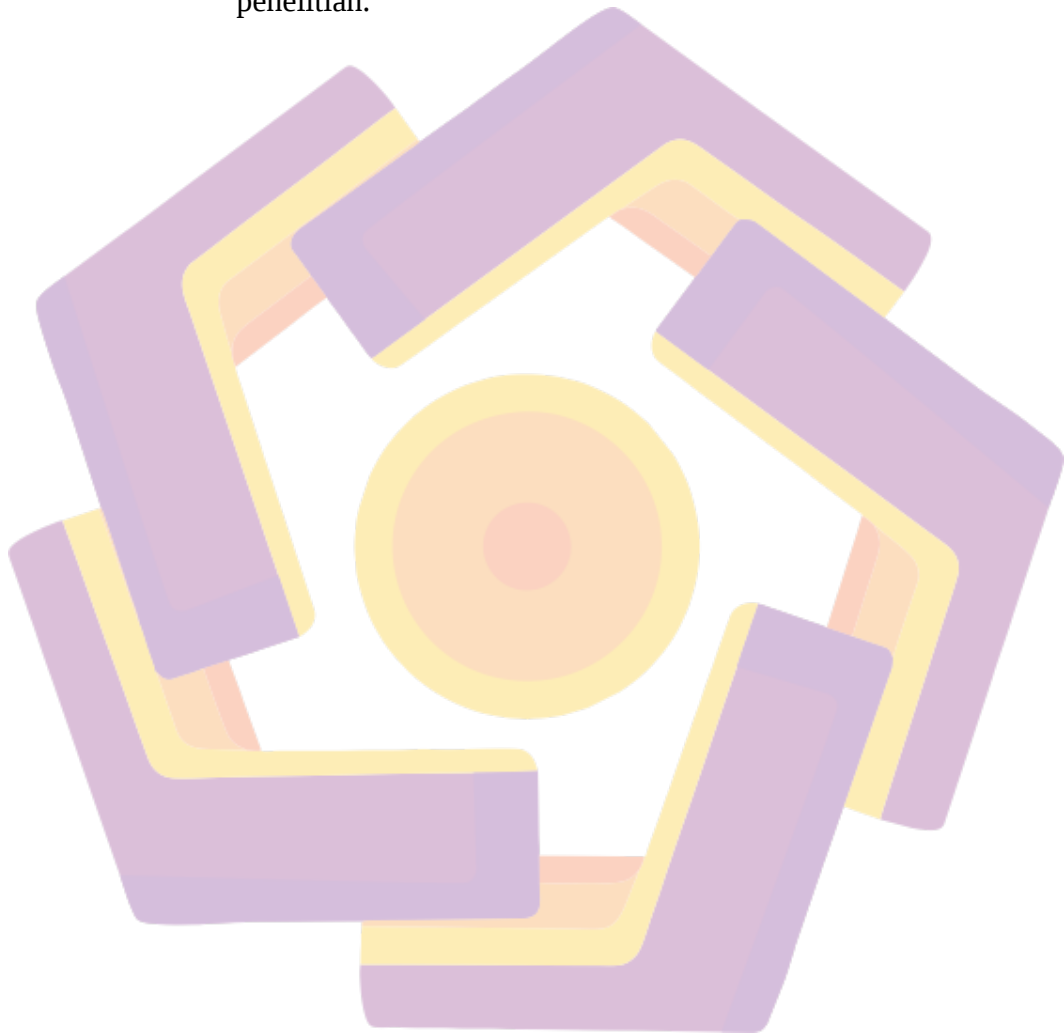
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

MDLC *Multimedia Development Life Cycle*



DAFTAR ISTILAH

Platform	Lingkungan perangkat lunak atau sistem operasi tempat aplikasi dapat dijalankan.
Responden	Orang yang berpartisipasi memberikan umpan balik dalam penelitian.



INTISARI

Pendidikan anak di usia dini memegang peranan penting dalam masa perkembangan anak-anak. Proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif dapat mempermudah pemahaman anak-anak dalam berkembang. Pengenalan hewan adalah salah satu contoh materi dalam pendidikan awal anak. Metode pembelajaran konvensional sering kali kurang menarik, sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan membuat anak kesulitan dalam memahami materi. Dengan mengembangkan aplikasi media pembelajaran interaktif berbasis *game* android, diharapkan dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman anak-anak dalam pembelajaran.

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) yang terdiri 6 tahapan. Pertama: *Concept*, yaitu rancangan awal tentang bagaimana suatu aplikasi akan dibuat, serta menganalisis kebutuhan fitur apa saja yang diperlukan dalam aplikasi. Kedua: *Design*, yaitu merancang struktur antarmuka aplikasi agar dapat berjalan sesuai kebutuhan pengguna, mudah digunakan, dan memiliki tampilan yang menarik. Ketiga: *Material Collecting*, tahap ini meliputi pengumpulan aset yang akan digunakan dalam aplikasi. Keempat: *Assembly*, menggabungkan semua elemen yang telah dikumpulkan dan dibuat menjadi satu aplikasi yang utuh dan dapat dijalankan. Kelima: *Testing*, bertujuan untuk memastikan bahwa semua fitur aplikasi berjalan dengan baik dan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat, serta melakukan evaluasi melalui survei kepada pengguna untuk mengukur sejauh mana aplikasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran. Keenam: *Distribution*, aplikasi yang sudah jadi dapat diakses dan digunakan oleh pengguna.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif memiliki keunggulan menggabungkan unsur permainan interaktif ke dalam proses pengenalan hewan, sehingga dapat meningkatkan motivasi, minat, dan pemahaman anak secara efektif. Anak-anak merespons aplikasi dengan antusias dan menunjukkan ketertarikan untuk terus belajar. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam menghadirkan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, yang dapat dimanfaatkan oleh guru, orang tua, maupun lembaga pendidikan.

Kata Kunci: Pendidikan Anak, Pengenalan Hewan, Media Pembelajaran Interaktif, Android.

ABSTRACT

Early childhood education plays a crucial role in the developmental stages of children. A fun and effective learning process can facilitate children's understanding during their growth. The introduction of animals is one example of content in early childhood education. Conventional teaching methods are often less engaging, making the learning process ineffective and causing children to struggle with understanding the material. By developing an interactive game-based learning application for Android, it is hoped that children's interest and understanding in learning can be improved.

The method used in this research is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle), which consists of 6 stages. First: Concept, the initial design on how an application will be created, along with an analysis of the required features. Second: Design, designing the application's interface structure so that it meets user needs, is easy to use, and has an attractive appearance. Third: Material Collecting, this stage involves gathering the assets to be used in the application. Fourth: Assembly, combining all collected and created elements into a complete, functioning application. Fifth: Testing, which aims to ensure all features of the application work properly and according to the design, and to evaluate the effectiveness of the application as a learning medium through user surveys. Sixth: Distribution, making the finished application accessible and usable by the target users.

The results of the study show that the interactive learning media has the advantage of incorporating interactive gaming elements into the animal introduction process, effectively increasing children's motivation, interest, and understanding. Children responded enthusiastically to the application and showed a greater interest in continuing to learn. This research contributes by providing innovative and engaging learning media that can be utilized by teachers, parents, and educational institutions.

Keywords: Early Childhood Education, Animal Introduction, Interactive Learning Media, Android.