

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK
PENGENALAN PROFESI
PADA RAUDHATUL ATHFAL PERMATA HATI JOMBOR**

SKRIPSI

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



diajukan oleh

MUHAMMAD AZIZ

18.12.0618

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK
PENGENALAN PROFESI
PADA RAUDHATUL ATHFAL PERMATA HATI JOMBOR**

SKRIPSI

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



disusun oleh

Muhammad Aziz

18.12.0618

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE MDLC
UNTUK PENGENALAN PROFESI
PADA RAUDHATUL ATHFAL PERMATA HATI JOMBOR**

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Aziz

18.12.0618

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 09 Juli 2025

Dosen Pembimbing,



Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom.

NIK. 190302244

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE MDLC
UNTUK PENGENALAN PROFESI
PADA RAUDHATUL ATHFAL PERMATA HATI JOMBOR

yang disusun dan diajukan oleh

Muhammad Aziz

18.12.0618

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 25 Juli 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M.Eng.
NIK. 190302329

Acihmah Sidauruk, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302238

Hendra Kurniawan, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302244

Tanda Tangan



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 25 Juli 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Muhammad Aziz
NIM : 18.12.0618

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK PENGENALAN PROFESI PADA RAUDHATUL ATHFAL PERMATA HATI JOMBOR

Dosen Pembimbing : Hendra 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 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, 25 Juli 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Aziz

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN METODE MDLC UNTUK PENGENALAN PROFESI PADA RAUDHATUL ATHFAL PERMATA HATI JOMBOR” sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta. Selama penyusunan tugas akhir, penulis banyak mendapatkan pengalaman, pengetahuan, kesempatan, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak yang telah membantu hingga tugas akhir dapat selesai dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. M. Suyanto M.M. selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Kusrini., M.Kom. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Amikom Yogyakarta
3. Ibu Eli Pujastuti, M.Kom. Selaku Ketua Prodi Fakultas Ilmu Komputer Amikom Yogyakarta
4. Bapak Hendra Kurniawan, M.Kom selaku dosen pembimbing saya yang dengan sabar, membimbing dan membantu menyelesaikan penelitian skripsi saya.
5. Orang tua saya Makhturmino dan Sri Purwati serta keluarga yang sudah mensupport moral, dana dan doa selama saya hidup.
6. Terimakasih kepada Shabrina Filda yang telah mensupport dalam hal apapun selama ini.

Dengan tersusunnya skripsi ini diharapkan menjadi manfaat bagi pembaca, peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini jauh dari kata sempurna karna banyaknya keterbatasan pengalaman.

Yogyakarta, 09 Juli 2025

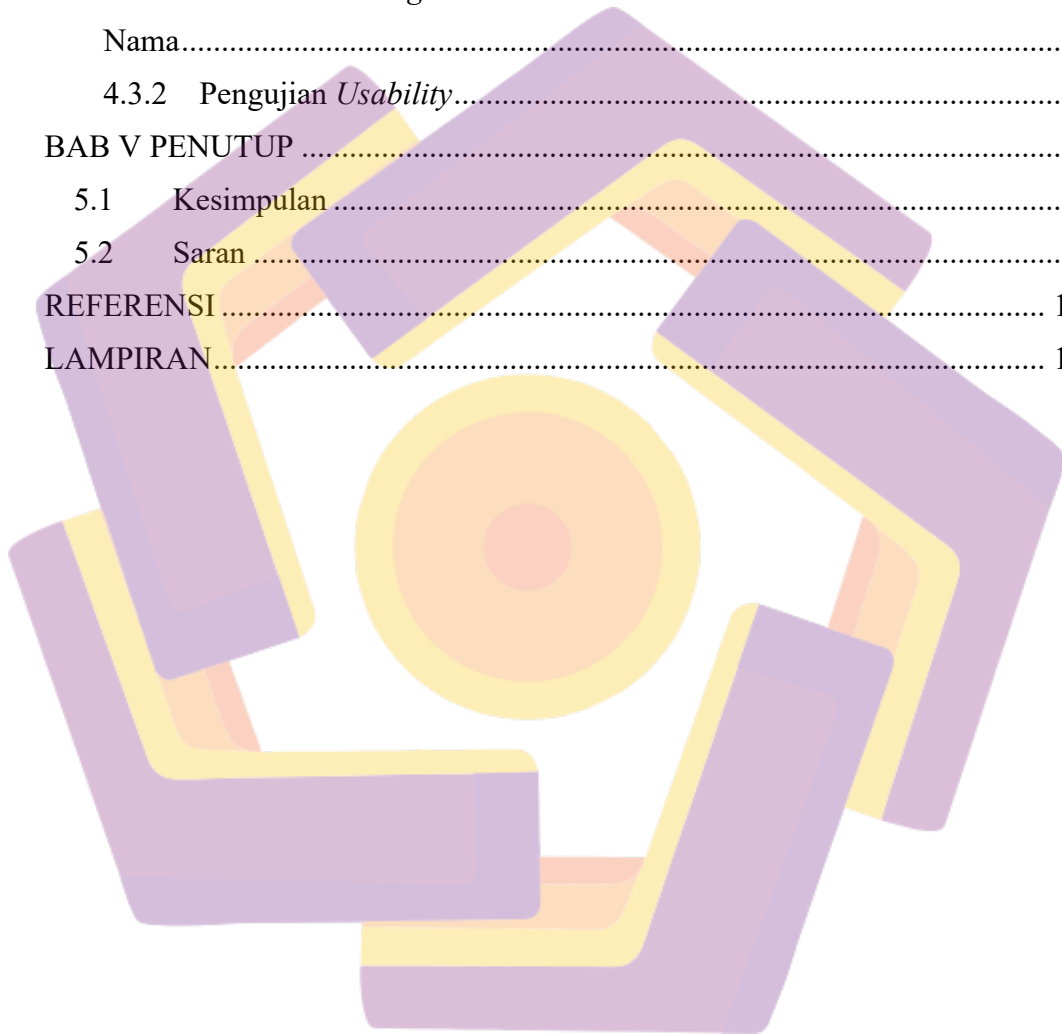
Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
INTISARI	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.6 Metode Penelitian	3
1.7 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2.1 Studi Literatur	5
2.2 Dasar Teori.....	9
2.2.1 <i>Game</i>	9
2.2.2 Profesi	9
2.2.3 Unity	10
2.2.4 <i>Userflow</i>	10
2.2.5 Flowchart.....	11
2.2.6 <i>Wireframe</i>	13
2.2.7 <i>Use Case</i>	14

2.2.8 Bahasa C Sharp.....	16
2.2.9 MDLC.....	16
2.2.10 Pengujian Fungsionalitas (<i>Black-box</i>)	17
2.2.11 Pengujian <i>Usability</i>	18
BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Objek Penelitian.....	19
3.2 Alur Penelitian	19
3.2.1 Metode Pengumpulan Data	21
3.2.2 Identifikasi Masalah	21
3.2.3 Identifikasi Kebutuhan Aplikasi	21
3.2.4 Pengembangan Aplikasi	25
3.3 Perancangan Sistem.....	26
3.3.1 Struktur Aplikasi.....	26
3.3.2 Flowchart	28
3.3.3 User Flow	29
3.3.4 Use Case Diagram	31
3.3.5 Wireframe Antarmuka Aplikasi	31
3.4 Metode Pengujian.....	42
3.4.1 Pengujian Fungsionalitas (<i>Black-box</i>)	42
3.4.2 Pengujian <i>Usability</i>	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Implementasi Aplikasi.....	43
4.1.1 Halaman <i>Splash Screen</i>	43
4.1.2 Halaman Menu utama.....	44
4.1.3 Halaman Menu Main	45
4.1.4 Halaman Menebak Gambar	46
4.1.5 Halaman Menyusun Huruf	50
4.1.6 Halaman Menu Belajar	53
4.1.7 Halaman Tentang.....	54
4.2 Implementasi Kode Program.....	55
4.2.1 Menu Logic.....	55
4.2.3 <i>GameManager</i>	57

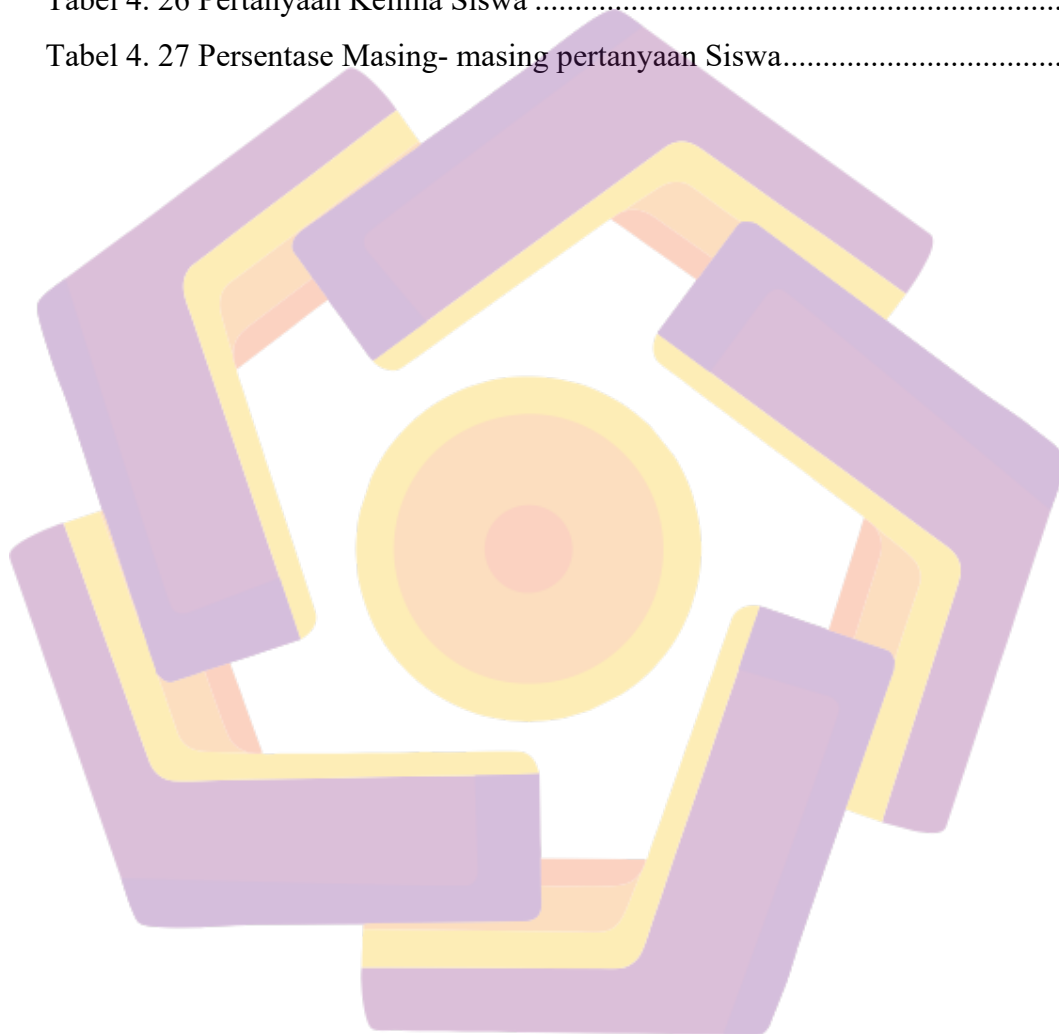
4.2.4	QuestionData	60
4.2.5	SusunKataLogic.....	61
4.2.6	BackToMenu	63
4.2.6	Swipe	63
4.3	Pengujian Aplikasi	65
4.3.1	Blackbox <i>Testing</i>	65
	Nama.....	65
4.3.2	Pengujian <i>Usability</i>	81
BAB V	PENUTUP	98
5.1	Kesimpulan	98
5.2	Saran	99
REFERENSI		100
LAMPIRAN		103



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian	7
Tabel 2. 2 Simbol User Flow	10
Tabel 2. 3 Flowchart	11
Tabel 2. 4 Usecase Simbol.....	15
Tabel 3. 1 Materi Bahan Pembelajaran.....	22
Tabel 3. 2 Spesifikasi Perangkat Keras.....	24
Tabel 3. 3 Spesifikasi Perangkat Lunak.....	24
Tabel 3. 4 Rekomendasi Spesifikasi Perangkat	25
Tabel 3. 5 Struktur Menu Aplikasi	27
Tabel 4. 1 Pengujian BlackBox Halaman Menu Utama	65
Tabel 4. 2 Halaman Menu Pilihan Permainan	68
Tabel 4. 3 Halaman Menebak gambar	69
Tabel 4. 4 Halaman Menyusun Huruf.....	73
Tabel 4. 5 Halaman Menu Belajar	77
Tabel 4. 6 Halaman Menu Tentang.....	80
Tabel 4. 7 Bobot.....	82
Tabel 4. 8 Kuesioner Guru.....	82
Tabel 4. 9 Pertanyaan Pertama Guru	84
Tabel 4. 10 Pertanyaan Kedua Guru	85
Tabel 4. 11 Pertanyaan Ketiga Guru.....	86
Tabel 4. 12 Pertanyaan Keempat Guru	87
Tabel 4. 13 Pertanyaan Kelima Guru.....	88
Tabel 4. 14 Pertanyaan Keenam Guru	89
Tabel 4. 15 Pertanyaan Ketujuh Guru.....	89
Tabel 4. 16 Pertanyaan Kedelapan Guru	90
Tabel 4. 17 Pertanyaan Kesembilan Guru	90
Tabel 4. 18 Pertanyaan Kesepuluh Guru	91
Tabel 4. 19 Persentase Masing- masing pertanyaan Guru	91
Tabel 4. 20 Tabel Bobot responden siswa	93

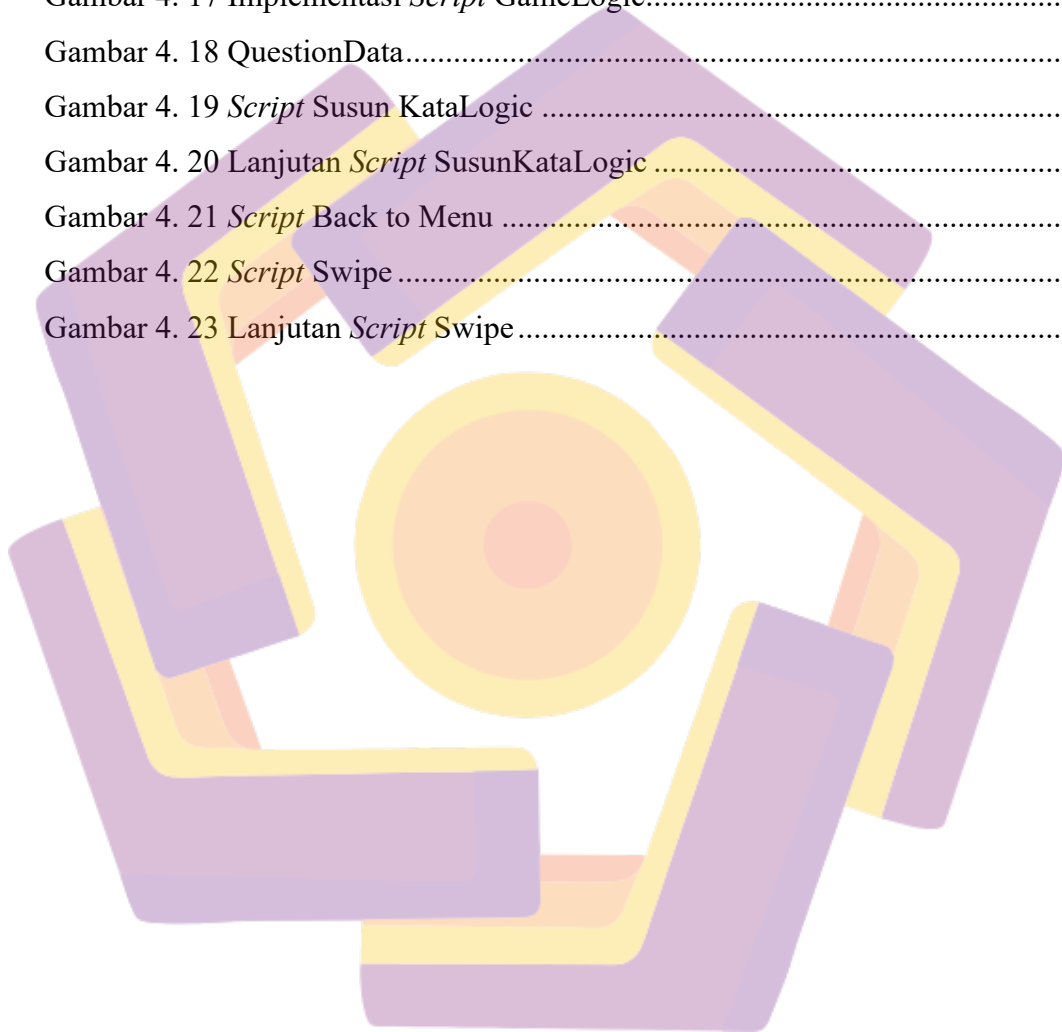
Tabel 4. 21 Pertanyaan wawancara siswa.....	93
Tabel 4. 22 Pertanyaan Pertama Siswa	94
Tabel 4. 23 Pertanyaan Kedua Siswa.....	95
Tabel 4. 24 Pertanyaan Ketiga Siswa	95
Tabel 4. 25 Pertanyaan Keempat Siswa.....	95
Tabel 4. 26 Pertanyaan Kelima Siswa	96
Tabel 4. 27 Persentase Masing- masing pertanyaan Siswa.....	97



DAFTAR GAMBAR

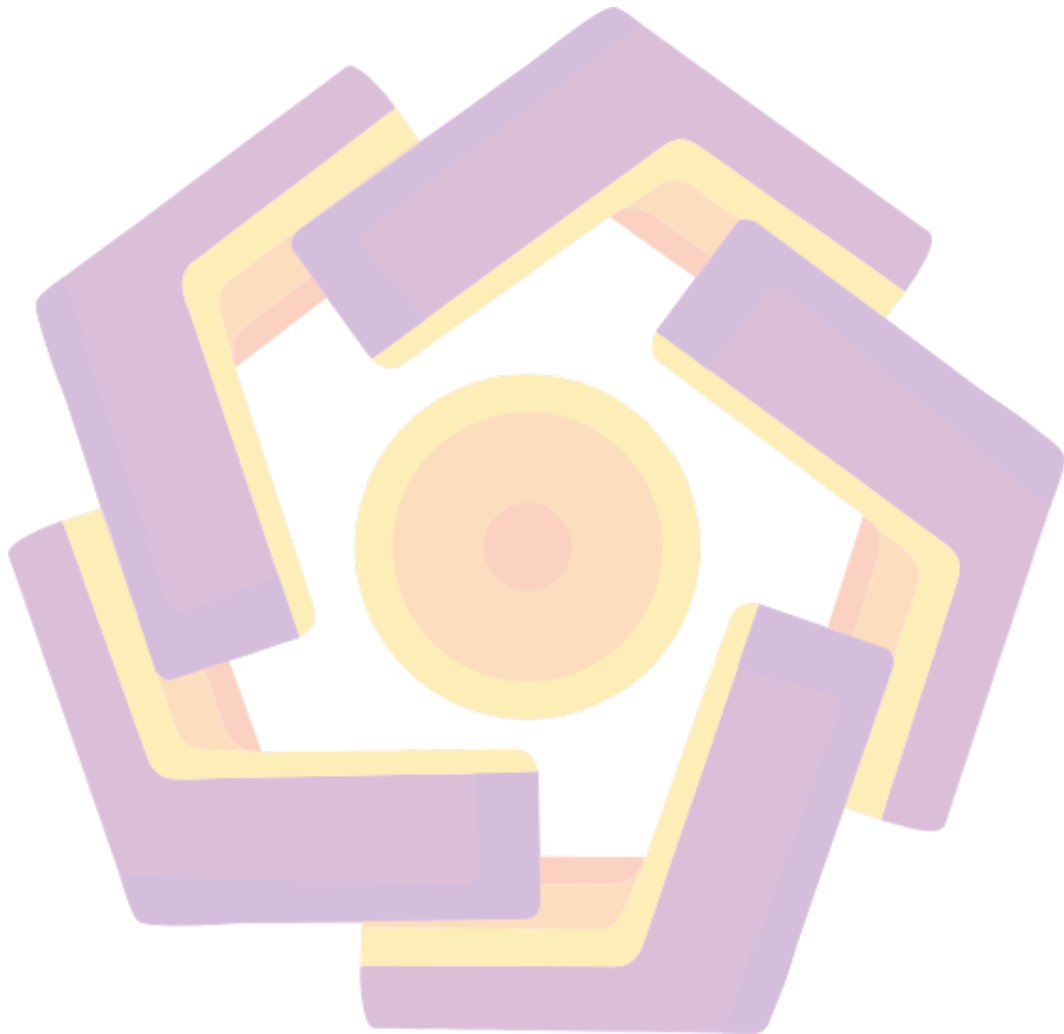
Gambar 2. 1 Multimedia Development Life Cycle	17
Gambar 3. 1 Halaman depan Raudhatul Athfal Permata Hati Jombor	19
Gambar 3. 2 Alur Penelitian	20
Gambar 3. 3 Flowchart dari aplikasi Pengenalan Profesi	28
Gambar 3. 4 User Flow Menu Main	29
Gambar 3. 5 <i>Userflow</i> Menu Belajar	29
Gambar 3. 6 <i>Userflow</i> Menu Tentang.....	30
Gambar 3. 7 <i>Userflow</i> Diagram Aplikasi Pengenalan Profesi.....	31
Gambar 3. 8 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Splash Screen</i>	32
Gambar 3. 9 <i>Wireframe</i> dari halaman menu utama	33
Gambar 3. 10 <i>Wireframe</i> dari halaman belajar	34
Gambar 3. 11 <i>Wireframe</i> dari halaman menu tentang	35
Gambar 3. 12 <i>Wireframe</i> dari halaman menu main	36
Gambar 3. 13 Halaman Menebak Gambar.....	37
Gambar 3. 14 Halaman <i>Pup-up</i> benar atau salah.....	38
Gambar 3. 15 Halaman Hasil.....	39
Gambar 3. 16 Halaman Menyusun Huruf.....	40
Gambar 3. 17 Halaman <i>Pup-up</i> Menyusun Huruf	41
Gambar 4. 1 <i>Splash Screen</i> Aplikasi.....	43
Gambar 4. 2 Halaman Utama Aplikasi.....	44
Gambar 4. 3 Halaman Menu Pilihan Permainan	45
Gambar 4. 4 Halaman Menebak Gambar	46
Gambar 4. 5 Halaman <i>Pup-up</i> Menebak Gambar Benar	47
Gambar 4. 6 Halaman <i>Pup-up</i> Menebak Gambar Salah.....	48
Gambar 4. 7 halaman Menebak Gambar Hasil.....	49
Gambar 4. 8 Halaman Menyusun Huruf.....	50
Gambar 4. 9 Halaman Menyusun Huruf Benar	51
Gambar 4. 10 Halaman Menyusun Kata Salah.....	52
Gambar 4. 11 Halaman Menu Belajar	53

Gambar 4. 12 halaman utama aplikasi pengenalan profesi.....	54
Gambar 4. 13 Gambar <i>Script</i> Menu Logic.....	56
Gambar 4. 14 Implementasi <i>Script</i> Unity	57
Gambar 4. 15 <i>Script</i> Menu Pilihan	57
Gambar 4. 16 <i>Script</i> GameLogic	59
Gambar 4. 17 Implementasi <i>Script</i> GameLogic.....	60
Gambar 4. 18 QuestionData.....	60
Gambar 4. 19 <i>Script</i> Susun KataLogic	61
Gambar 4. 20 Lanjutan <i>Script</i> SusunKataLogic	62
Gambar 4. 21 <i>Script</i> Back to Menu	63
Gambar 4. 22 <i>Script</i> Swipe	63
Gambar 4. 23 Lanjutan <i>Script</i> Swipe.....	64



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Profil obyek Penelitian.....	75
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian.....	77



INTISARI

Taman kanak-kanak memiliki peran penting dalam membentuk karakter anak dan memberikan pengetahuan dasar sebagai bekal untuk masa depan mereka. Salah satu aspek penting dalam pendidikan anak usia dini adalah pengenalan berbagai profesi untuk memperluas wawasan anak mengenai pekerjaan yang ada di sekitar mereka serta menumbuhkan cita-cita sejak dini. Salah satu metode yang efektif untuk mengenalkan profesi kepada anak-anak adalah melalui *game* edukasi yang dirancang menarik dan interaktif sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) sehingga pengembangannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan anak-anak di Raudhatul Athfal Permata Hati Jombor. Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis multimedia membantu guru dalam mengenalkan berbagai profesi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman dan minat belajar anak. Berdasarkan pengujian yang dilakukan kepada guru dan peserta didik, media pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif dan menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengenal profesi di Raudhatul Athfal Permata Hati Jombor.

Kata kunci: Pengenalan Profesi, Media Pembelajaran, MDLC, *Game* Edukasi, Android.

ABSTRACT

Kindergarten plays an important role in shaping children's character and providing them with fundamental knowledge as preparation for their future. One important aspect of early childhood education is the introduction of various professions to broaden children's insights into the jobs around them and to foster aspirations from an early age. One effective method for introducing professions to children is through educational games designed to be engaging and interactive, making the learning process enjoyable. Therefore, this research aims to develop interactive learning media using the Multimedia Development Life Cycle (MDLC) method so that its development can be adjusted to the needs of children at Raudhatul Athfal Permata Hati Jombor. The result of this research is a multimedia-based interactive learning media helps teachers to introduce various professions in a more interesting and enjoyable way, and enhances children's understanding and interest in learning. Based on the tests conducted with teachers and students, the developed learning media was considered effective and engaging for use in learning activities related to the introduction of professions at Raudhatul Athfal Permata Hati Jombor.

Keywords: *Introduction to Professions, Learning Media, MDLC, Educational Games, Android.*