

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL
HURUF, WARNA DAN HEWAN PADA PAUD BINTANG
MULIA BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI

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



diajukan oleh

DHANI AIDIL ROHMAN

18.12.0545

Kepada

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2022

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL
HURUF, WARNA DAN HEWAN PADA PAUD BINTANG
MULIA BERBASIS DESKTOP**

SKRIPSI

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



diajukan oleh

DHANI AIDIL ROHMAN

18.12.0545

Kepada

PROGRAM SARJANA

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

YOGYAKARTA

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL
HURUF, WARNA DAN HEWAN PADA PAUD BINTANG
MULIA BERBASIS DESKTOP**

yang disusun dan diajukan oleh

Dhani Aidil Rohman

18.12.0545

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 November 2021

Dosen Pembimbing,

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom

NIK. 190302164

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HURUF, WARNA DAN HEWAN PADA PAUD BINTANG MULIA BERBASIS DESKTOP

yang disusun dan diajukan oleh

Dhani Aidil Rohman

18.12.0545

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 24 Agustus 2022

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ainul Yaqin, M.Kom
NIK. 190302255

Uyock Anggoro Saputro, M.Kom
NIK. 190302419

Bhanu Sri Nugraha, M.Kom
NIK. 190302164

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 24 Agustus 2022

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER

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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Dhani Aidil Rohman
NIM : 18.12.0545

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HURUF, WARNA
DAN HEWAN PADA PAUD BINTANG MULIA BERBASIS DESKTOP**

Dosen Pembimbing : Bhanu Sri Nugraha, 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 Agustus 2022

Yang Menyatakan,



METERAI
TEMPEL
JH051AJX949693937

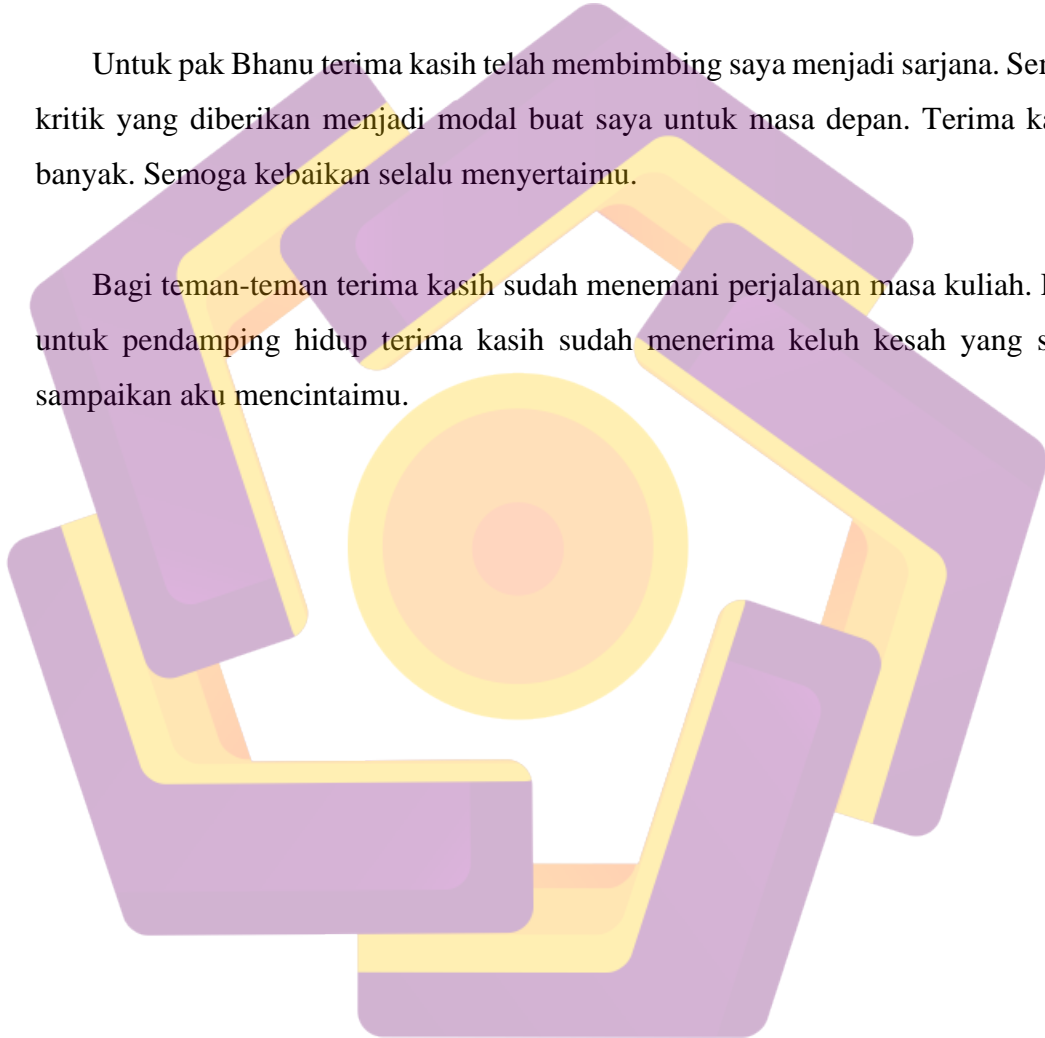
Dhani Aidil Rohman

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk ibuk dan bapak yang telah melahirkan dan membesarkan saya dengan penuh kasih sayang. Terima kasih kepada orang tua tercinta yang sudah diberikan kepada saya.

Untuk pak Bhanu terima kasih telah membimbing saya menjadi sarjana. Semua kritik yang diberikan menjadi modal buat saya untuk masa depan. Terima kasih banyak. Semoga kebaikan selalu menyertaimu.

Bagi teman-teman terima kasih sudah menemani perjalanan masa kuliah. Dan untuk pendamping hidup terima kasih sudah menerima keluh kesah yang saya sampaikan aku mencintaimu.



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGENAL HURUF, WARNA DAN HEWAN PADA PAUD BINTANG MULIA BERBASIS DESKTOP” merupakan syarat mendapatkan gelar sarjana.

Untuk itu penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan doa.
2. Bapak Bhanu Sri Nugraha sebagai dosen pembimbing yang memberikan arahan dalam skripsi ini.
3. Dosen-dosen AMIKOM yang sudah memberikan ilmu dan pengalamannya dalam masa perkuliahan.
4. PAUD Bintang Mulia yang sudah menerima skripsi ini.
5. Teman-teman yang sudah membantu untuk antar jemput ke PAUD bintang Mulia.

Penyusun sadar masih banyak kekurangan dari skripsi ini. Oleh karena itu, kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penyusun harapkan.

Yogyakarta, 7 Agustus 2022



Dhani Aidil Rohman

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	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.....	3
1.6 Metode Penelitian.....	3
1.6.1 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.6.2 Metode Analisis	5
1.6.3 Metode Perancangan.....	5
1.6.4 Metode Pengembangan.....	6
1.6.5 Metode Testing	6
1.7 Sistematika Penulisan.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Tinjauan Pustaka	8

2.2 Dasar Teori	9
2.2.1 Media Pembelajaran	9
2.2.2 Media Pembelajaran Interaktif	10
2.2.3 Pendidikan Anak Usia Dini	10
2.2.4 SDLC <i>Prototype</i>	11
2.2.5 Unity 3D	12
2.2.6 <i>Use Case Diagram</i>	12
2.2.7 <i>Flowchart</i>	12
2.2.8 <i>Mockup</i>	13
2.2.9 <i>Black Box Testing</i>	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Gambaran Umum Objek.....	15
3.2 Alur Penelitian.....	15
3.3 Analisis Data	17
3.4 Metode <i>System Usability Scale (SUS)</i>	18
3.5 Metode <i>Research and Development (R&D)</i>	20
3.6 Analisis Kebutuhan	22
3.6.1 Kebutuhan Fungsional	22
3.6.1 Kebutuhan Non-Fungsional.....	22
3.7 <i>Use Case Diagram</i>	23
3.8 <i>Flowchart</i>	24
3.9 <i>Mockup</i>	26
3.9.1 Halaman Awal dan Main Menu.....	27
3.9.2 Halaman Huruf Besar	28
3.9.3 Halaman Huruf kecil	29
3.9.4 Halaman Warna	30
3.9.5 Halaman Hewan.....	31
3.9.6 Halaman <i>Exit</i>	32
3.9.6 Halaman Tentang.....	32
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Halaman Awal dan Main Menu	33

4.2 Huruf.....	34
4.2.1 Huruf Besar.....	34
4.2.2 Huruf Kecil	35
4.3 Warna	36
4.4 Hewan.....	40
4.5 Keluar	44
4.6 Tentang	45
4.7 <i>Source Code</i>	46
4.8 Hasil Perhitungan	47
4.8.1 Perhitungan Metode SUS	47
4.8.2 Perhitungan Metode R & D	49
4.9 Pengujian <i>Black Box</i>	50
BAB V PENUTUP	53
5.1 Kesimpulan.....	53
5.2 Saran	53
LAMPIRAN	54
REFERENCES	67

DAFTAR TABEL

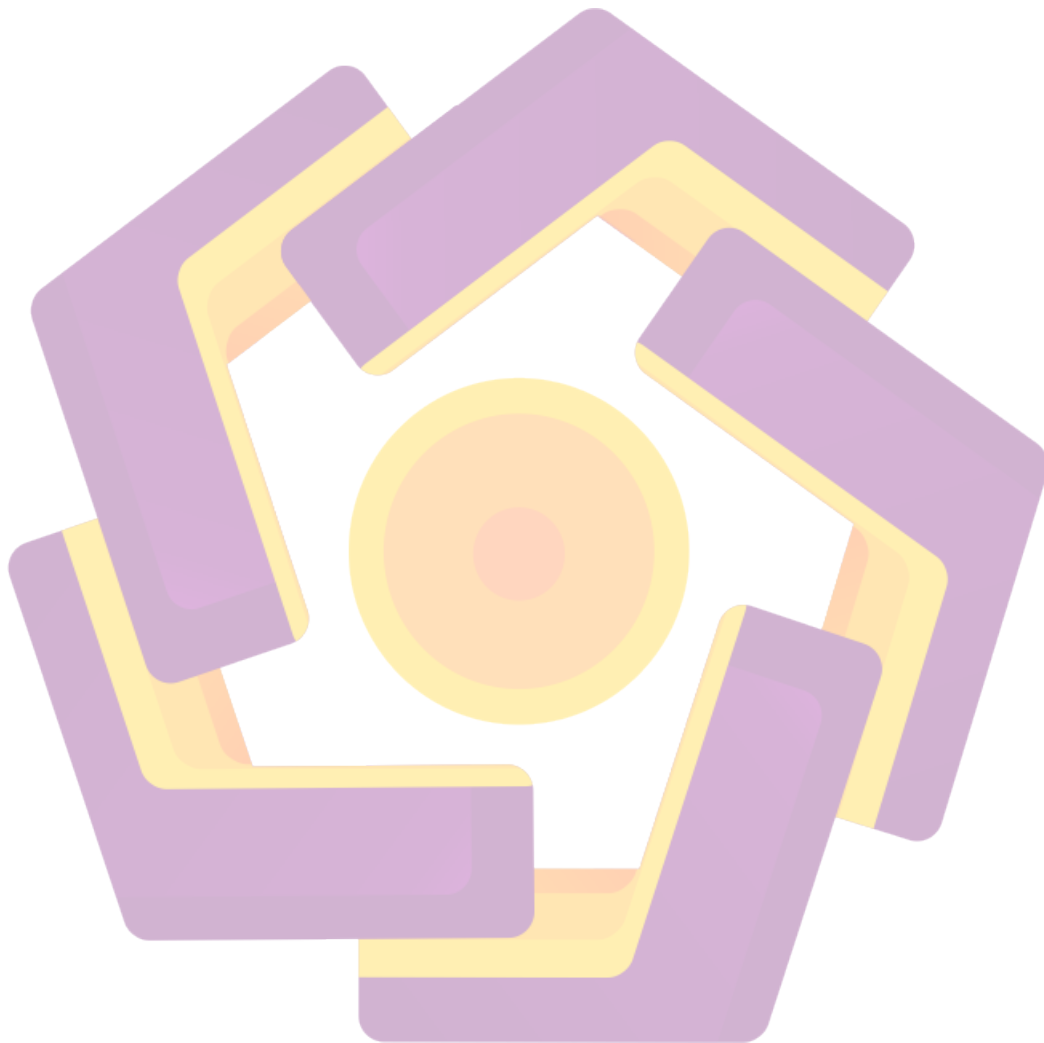
Tabel 3. 1 Data Murid	17
Tabel 3. 2 Data Guru Mengajar.....	18
Tabel 3. 3 Instrumen Pertanyaan.....	18
Tabel 3. 4 Skala Nilai	19
Tabel 3. 5 Skor	19
Tabel 3. 6 Aspek Penilaian.....	20
Tabel 3. 7 Kriteria Kelayakan	21
Tabel 4. 1 Rekap Data Murid	47
Tabel 4. 2 Hasil Perhitungan Metode SUS	47
Tabel 4. 3 Data Penilaian Guru	49
Tabel 4. 4 Hasil Perhitungan Metode R & D	49
Tabel 4. 5 Pengujian <i>Black Box</i>	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Metode <i>Software Development Life Cycle (SDLC)</i>	4
Gambar 1. 2 Struktur Navigasi <i>Hierarki</i>	5
Gambar 1. 3 Metode <i>Prototype</i>	6
Gambar 2. 1 Simbol <i>Flowchart</i>	13
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	16
Gambar 3. 2 Skor Penilaian	20
Gambar 3. 3 <i>Use Case Diagram</i>	23
Gambar 3. 4 <i>Flowchart</i>	25
Gambar 3. 5 <i>Mockup</i> Halaman Awal dan Main Menu	27
Gambar 3. 6 <i>Mockup</i> Halaman Huruf Besar	28
Gambar 3. 7 <i>Mockup</i> Halaman Huruf Kecil	29
Gambar 3. 8 <i>Mockup</i> Halaman Warna	30
Gambar 3. 9 <i>Mockup</i> Halaman Hewan	31
Gambar 3. 10 <i>Mockup</i> Halaman <i>Exit</i>	32
Gambar 3. 11 <i>Mockup</i> Halaman Tentang	32
Gambar 4. 1 Tampilan Halaman Awal dan Main Menu.....	33
Gambar 4. 2 Tampilan Halaman Huruf Besar	34
Gambar 4. 3 Tampilan Halaman Huruf Kecil.....	35
Gambar 4. 4 Tampilan Halaman Warna 1	36
Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Warna 2	37
Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Warna 3	38
Gambar 4. 7 Tampilan Halaman Warna 4	39
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Hewan 1	40
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Hewan 2.....	41
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Hewan 3.....	42
Gambar 4. 11 Tampilan Halaman Hewan 4.....	43
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Keluar	44
Gambar 4. 13 Tentang.....	45
Gambar 4. 14 <i>Source Code</i>	46

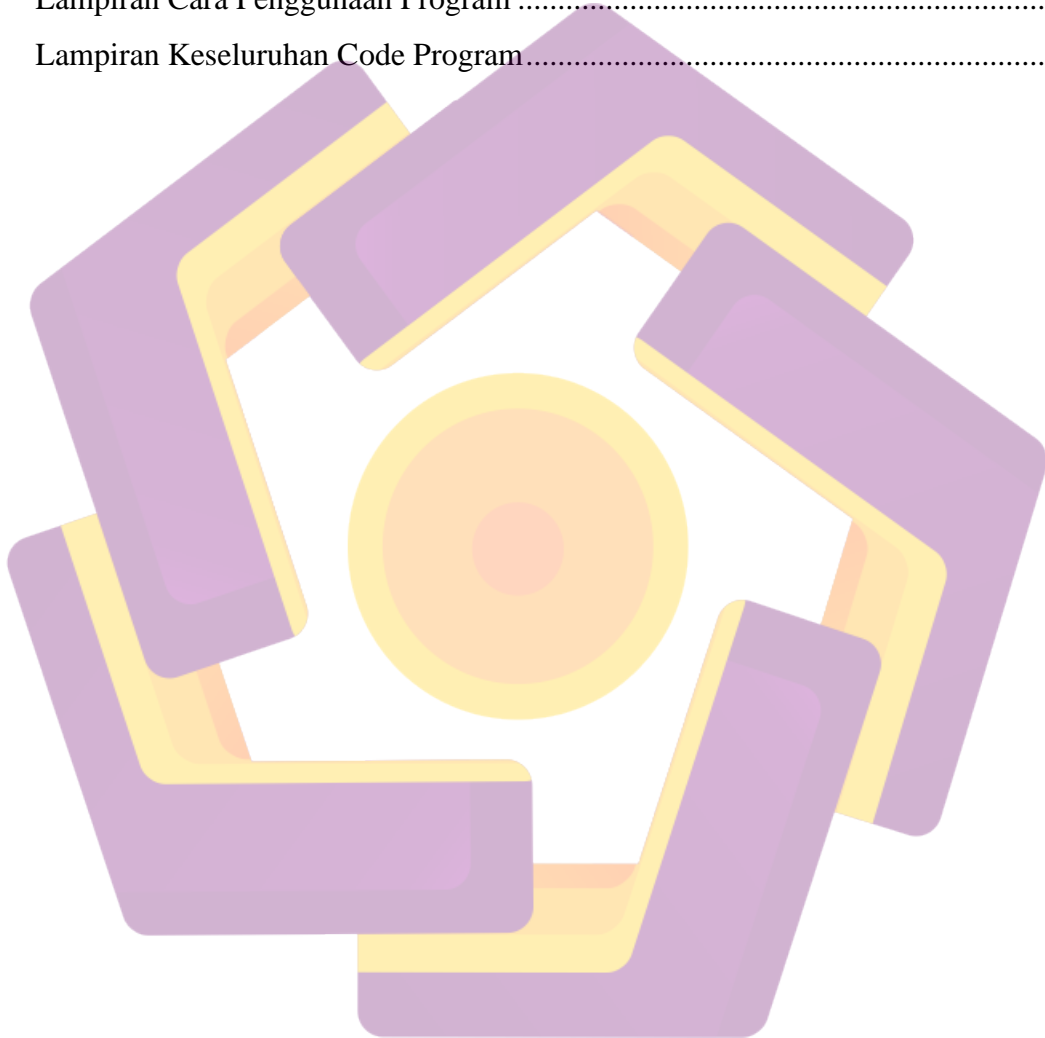
Gambar 4. 15 Grafik Hasil Perhitungan Metode SUS48

Gambar 4. 16 Grafik Hasil Perhitungan Metode R & D.....50



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Angket Kuisisioner Metode SUS	54
Lampiran Angket Penilaian Guru Metode R & D	55
Lampiran Cara Instalasi Program.....	56
Lampiran Cara Penggunaan Program	58
Lampiran Keseluruhan Code Program.....	66



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

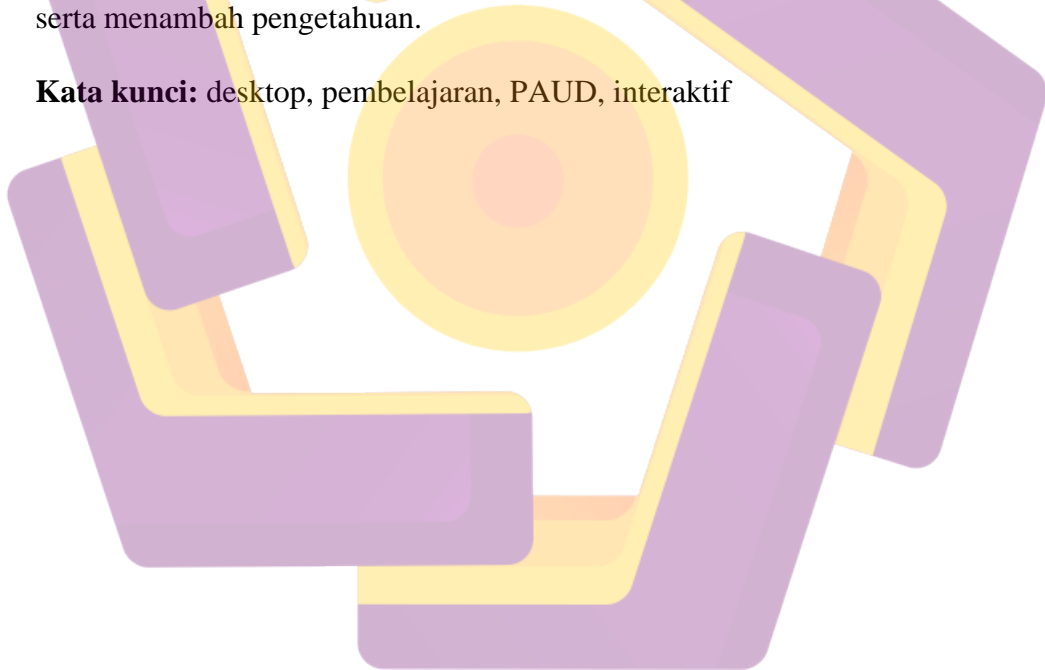


PAUD	Pendidikan Anak Usia Dini
SDLC	System Development Life Cycle
SUS	System Usability Scale
R & D	Research and Development
D.I	Daerah Istimewa
JK	Jenis Kelamin
STS	Sangat Tidak Setuju
TS	Tidak Setuju
RG	Ragu-Ragu
ST	Setuju
SS	Sangat Setuju
R	Responden
Q	Questions
NP	Nilai Persentase Kelayakan
R	Jumlah skor yang diperoleh
SM	jumlah skor maksimum
Σ	Jumlah
&	And

INTISARI

PAUD Bintang Mulia merupakan salah satu lembaga Pendidikan Anak Usia Dini di Kota Yogyakarta. Kurangnya minat belajar anak karena kurangnya fasilitas dan juga lingkungan yang tidak sesuai mempengaruhi perilaku anak yang lebih tertarik pada hal-hal yang tidak mendukung perkembangan otak dan motorik. Perkembangan teknologi informasi pada saat ini biasanya dapat dimanfaatkan untuk kemajuan anak-anak dalam dunia pendidikan, dalam bentuk desktop. Dengan adanya desktop ini dapat membantu anak-anak belajar di PAUD. Media pembelajaran interaktif ini sebagai mengenal huruf, warna, dan hewan yang berdampak positif bagi anak-anak usia dini belajar dengan mudah dan menyenangkan. Ini bertujuan untuk membangun sebuah media pembelajaran interaktif berbasis desktop. Hasil dari penelitian ini adalah sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini yang dapat membantu anak belajar menjadi lebih mudah dan menyenangkan dalam belajar mengenal huruf, warna, dan hewan. Metode pembuatan program menggunakan metode SDLC (System Development Life Cycle). Dengan menerapkan hasil media pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat membantu anak-anak belajar dan meningkatkan pola pikir kreatif serta menambah pengetahuan.

Kata kunci: desktop, pembelajaran, PAUD, interaktif



ABSTRACT

Abstract merupakan intisari dalam Bahasa Inggris, ditulis dengan huruf miring.

PAUD Bintang Mulia is one of the early childhood education institutions in the city of Yogyakarta. Lack of interest in children's learning due to lack of facilities and an environment that is not in accordance with the influence of children who are more interested in things that do not support brain and motor development. The development of information technology at this time can usually be used for the advancement of children in the world of education, in the form of a desktop. With this desktop, it can help children learn in PAUD. This interactive learning media is to recognize letters, colors and animals that have a positive impact on early childhood learning easily and fun. It aims to build a desktop-based interactive learning media. The result of this research is that as a learning medium for Early Childhood Education, it can help children learn to be easier and more fun in learning to recognize letters, colors, and animals. The method of making programs using the SDLC (System Development Life Cycle). By applying the results of this interactive learning media, it is hoped that it can help children learn and improve creative thinking patterns and increase knowledge.

Keyword: *desktop, learning, PAUD, interactive*