

**APLIKASI GAME EDUKASI BAHASA ARAB “BAITI,MADROSATI”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**



**disusun oleh**

**Widakdo WS**

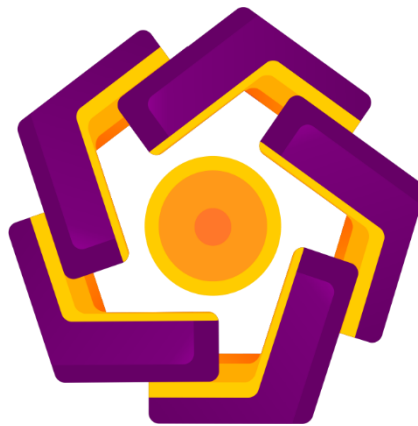
**18.11.1831**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**APLIKASI GAME EDUKASI BAHASA ARAB “BAITL,MADROSATI”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi sebagian persyaratan  
mencapai gelar Sarjana  
pada Program Studi Informatika



**disusun oleh  
Widakdo WS  
18.11.1831**

**PROGRAM SARJANA  
PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA  
2021**

**PERSETUJUAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI GAME EDUKASI BAHASA ARAB “BAITI,MADROSATI”  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Widakdo WS**

**18.11.1831**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi

pada tanggal 7 Oktober 2021

**Dosen Pembimbing,**

**Donni Prabowo, M.Kom**

**NIK. 190302253**

**PENGESAHAN**

**SKRIPSI**

**APLIKASI GAME EDUKASI BAHASA ARAB “BAITI,MADROSATI”**

**SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Widakdo WS**

**18.11.1831**

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 18 November 2021

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Dony Ariyus, M.Kom.**  
**NIK. 190302128**

**Agus Fatkhurohman, M.Kom.**  
**NIK. 190302249**

**Donni Probowo, M.Kom.**  
**NIK. 190302253**

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal 18 November 2021

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**Hanif Al Fatta, S.kom., M.kom**  
**NIK. 190302096**

## PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan bahwa, skripsi ini merupakan karya saya sendiri (ASLI), dan isi dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan oleh orang lain untuk memperoleh gelar akademis di suatu institusi pendidikan tinggi manapun, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis dan/atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Segala sesuatu yang terkait dengan naskah dan karya yang telah dibuat adalah menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Yogyakarta, 7 Desember 2021



Widakdo WS

NIM. 18.11.1831

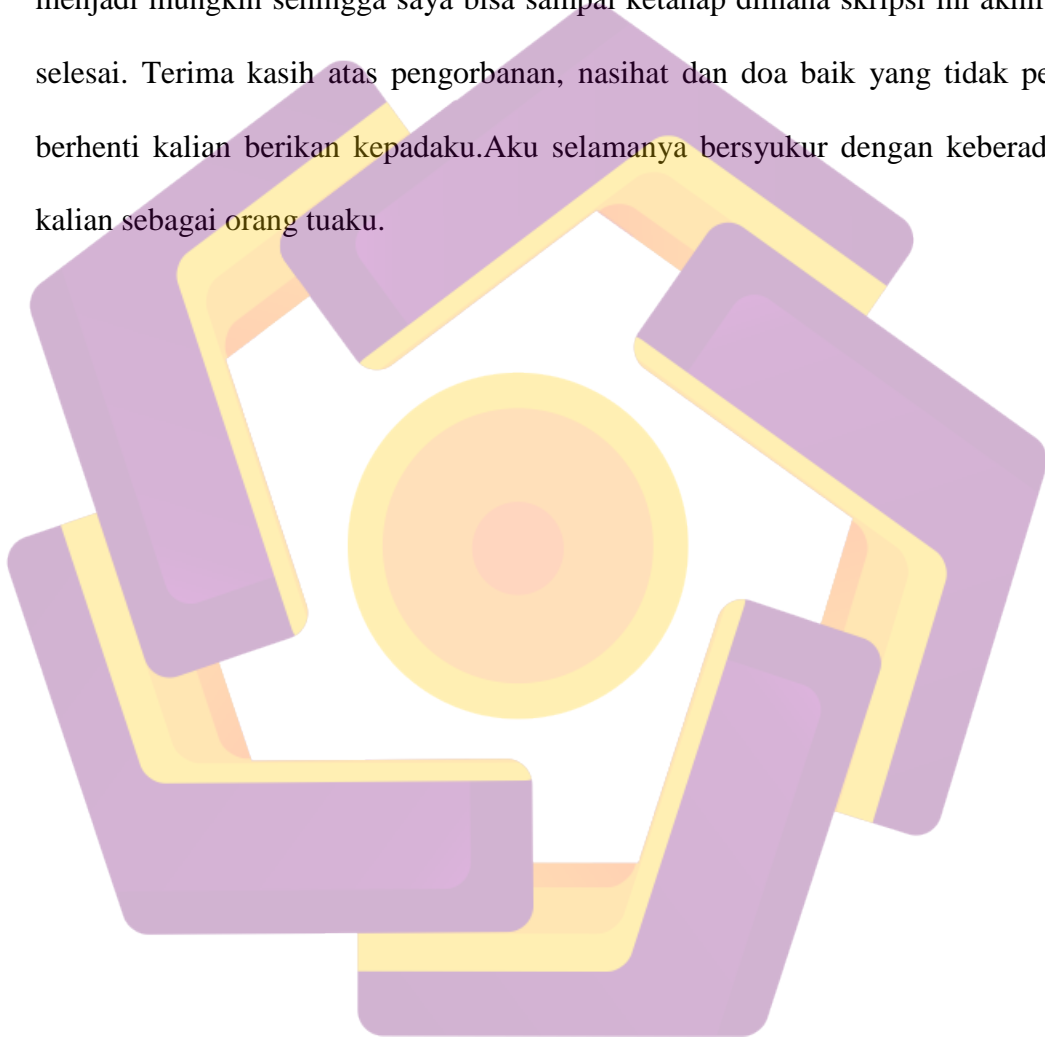
## **MOTTO**

“Tidak Ada kata GAGAL saat Kamu melakukannya dengan Ikhlas”



## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan sepenuhnya kepada orang tua yang hebat dalam hidup saya, mamak dan bapak. Keduanya lah yang membuat segalanya menjadi mungkin sehingga saya bisa sampai ketahap dimana skripsi ini akhirnya selesai. Terima kasih atas pengorbanan, nasihat dan doa baik yang tidak pernah berhenti kalian berikan kepadaku. Aku selamanya bersyukur dengan keberadaan kalian sebagai orang tuaku.



## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat, hidayah dan karunia-Nya. Serta ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya untuk kedua orang tua tercinta yang dengan tulus, ikhlas dan sabar memberikan dukungan dalam bentuk apapun itu serta doa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **APLIKASI GAME EDUKASI BAHASA ARAB “BAITI,MADROSATI” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI.**

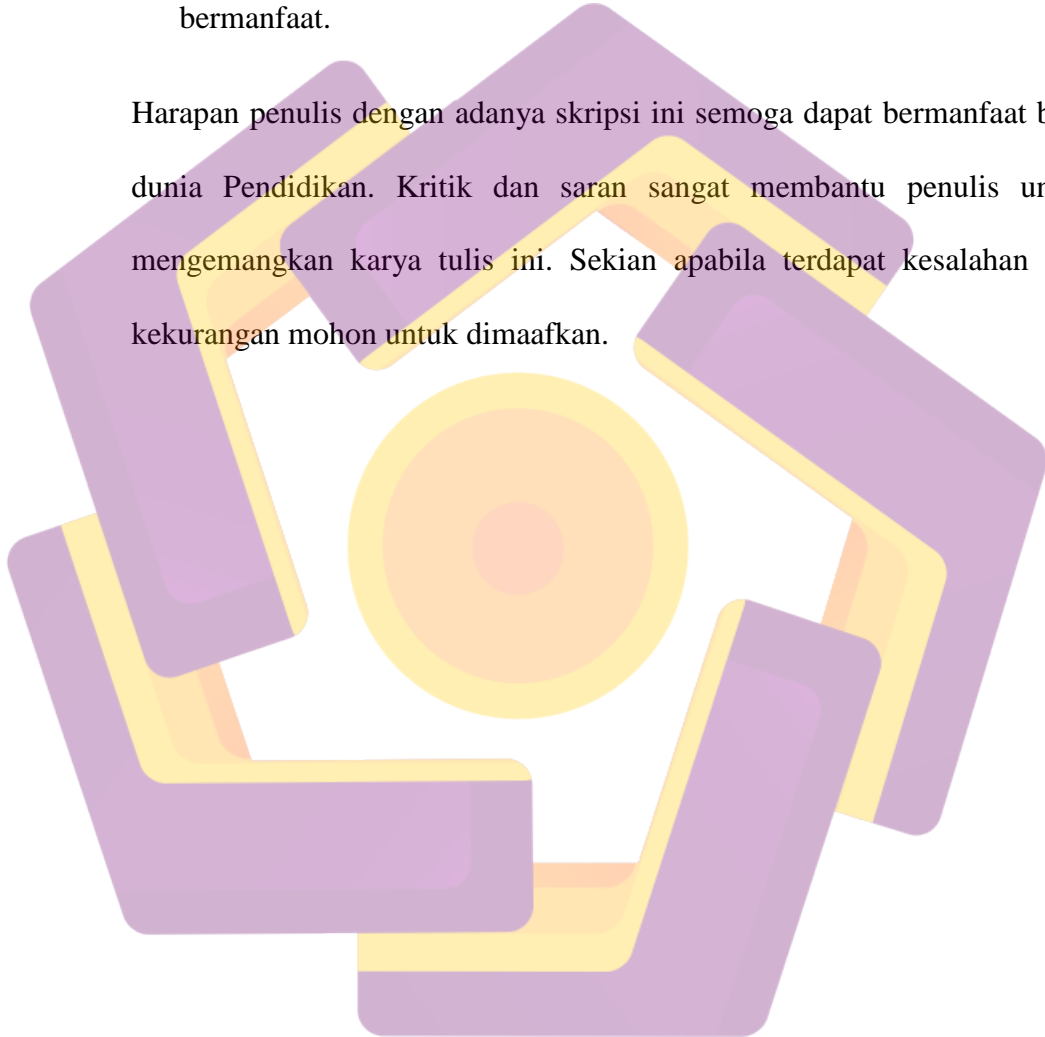
Penulis menyadari bahwa penulisan tugas akhir ini tidak akan berjalan dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan rasa terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyelesaian skripsi ini. Untuk ini penulis mengucapkan terimakasih setulusnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Suyanto, MM selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu dan menambah pengalaman menjadi mahasiswa selama ini.
2. Bapak Donni Prabowo M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan memberikan arahan serta meluangkan banyak waktunya untuk penulis agar dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Hanif Al Fatta,S.Kom., M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.



4. Ibu Windha Mega PD, M.Kom selaku ketua Program Studi Informatika Universitas Amikom Yogyakarta.
5. Bapak Ibu dosen Universitas Amikom Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan ilmu yang sangat bermanfaat.

Harapan penulis dengan adanya skripsi ini semoga dapat bermanfaat bagi dunia Pendidikan. Kritik dan saran sangat membantu penulis untuk mengemangkan karya tulis ini. Sekian apabila terdapat kesalahan dan kekurangan mohon untuk dimaafkan.



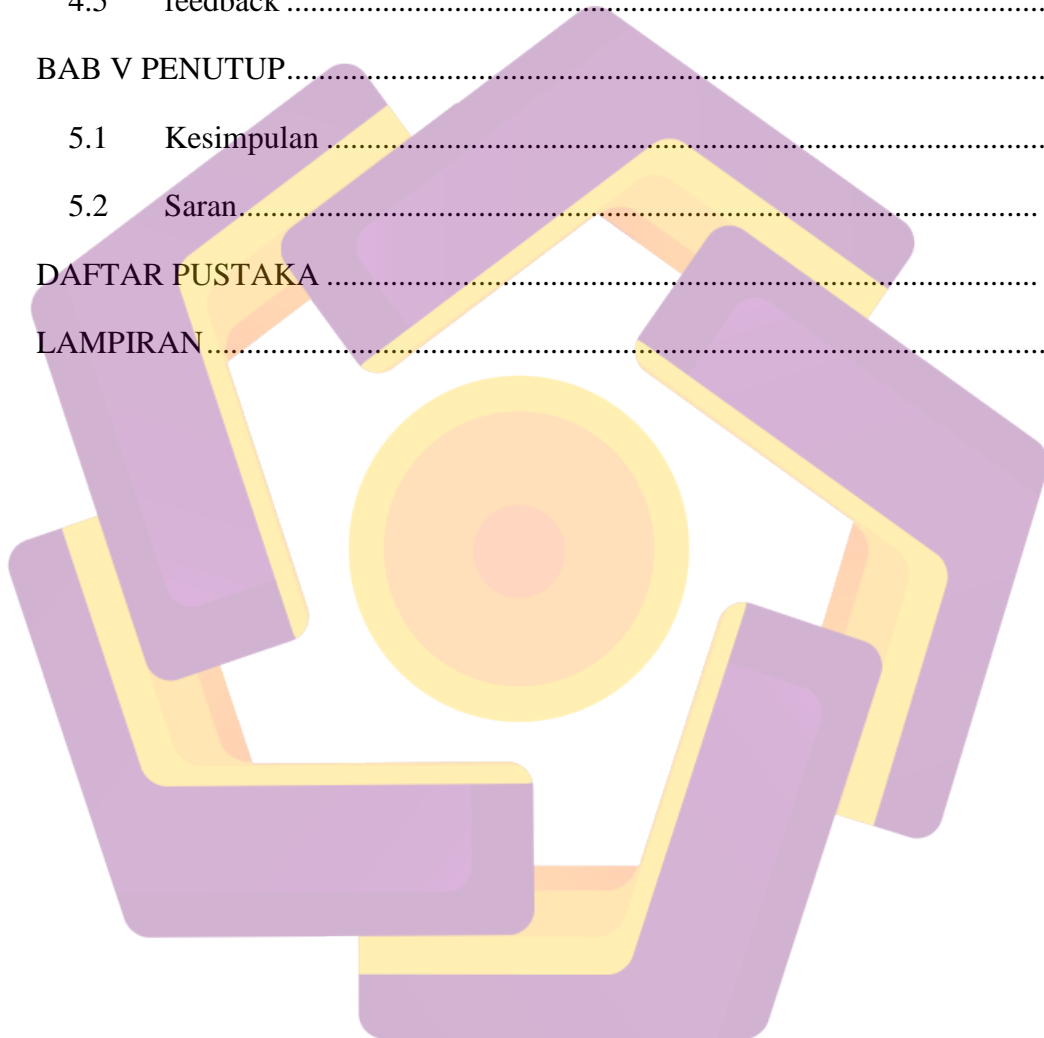
## DAFTAR ISI

APLIKASI GAME EDUKASI BAHASA ARAB “BAITI,MADROSATI” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA ANAK USIA DINI .....	1
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI .....	ix
Daftar Tabel .....	xiii
Daftar Gambar .....	xiv
INTISARI .....	xv
ABSTRACT .....	xvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah .....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	3
1.5 Manfaat Penelitian .....	3
1.6 Metode Penelitian .....	4
1.7 Sistematika Penulisan .....	5

BAB II LANDASAN TEORI .....	6
BAB II.....	7
LANDASAN TEORI.....	7
2.1    Tinjauan Pustaka .....	7
2.2    Dasar Teori.....	10
2.2.1    Pengertian Game .....	10
2.2.2    Pengertian Edukasi.....	13
2.2.3    Tentang Tool .....	13
2.3    Media Pembelajaran.....	14
2.3.1    Pengertian Media Pembelajaran.....	14
2.3.2    Fungsi Media Pembelajaran.....	15
2.4    Metode Analisis .....	18
2.4.1    Analisis Kebutuhan Sistem .....	18
2.5    Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia .....	19
2.5.1    Mendefinisikan Masalah .....	20
2.5.2    Studi Kelayakan .....	20
2.5.3    Analisis Kebutuhan Sistem .....	21
2.5.4    Merancang Konsep.....	21
2.5.5    Merancang Isi.....	21
2.5.6    Merancang Naskah.....	21
2.5.7    Merancang Grafik .....	21
2.5.8    Memproduksi Sistem .....	22
2.5.9    Mengetes Sistem .....	22
2.5.10    Menggunakan Sistem.....	22
2.5.11    Memelihara Sistem.....	22

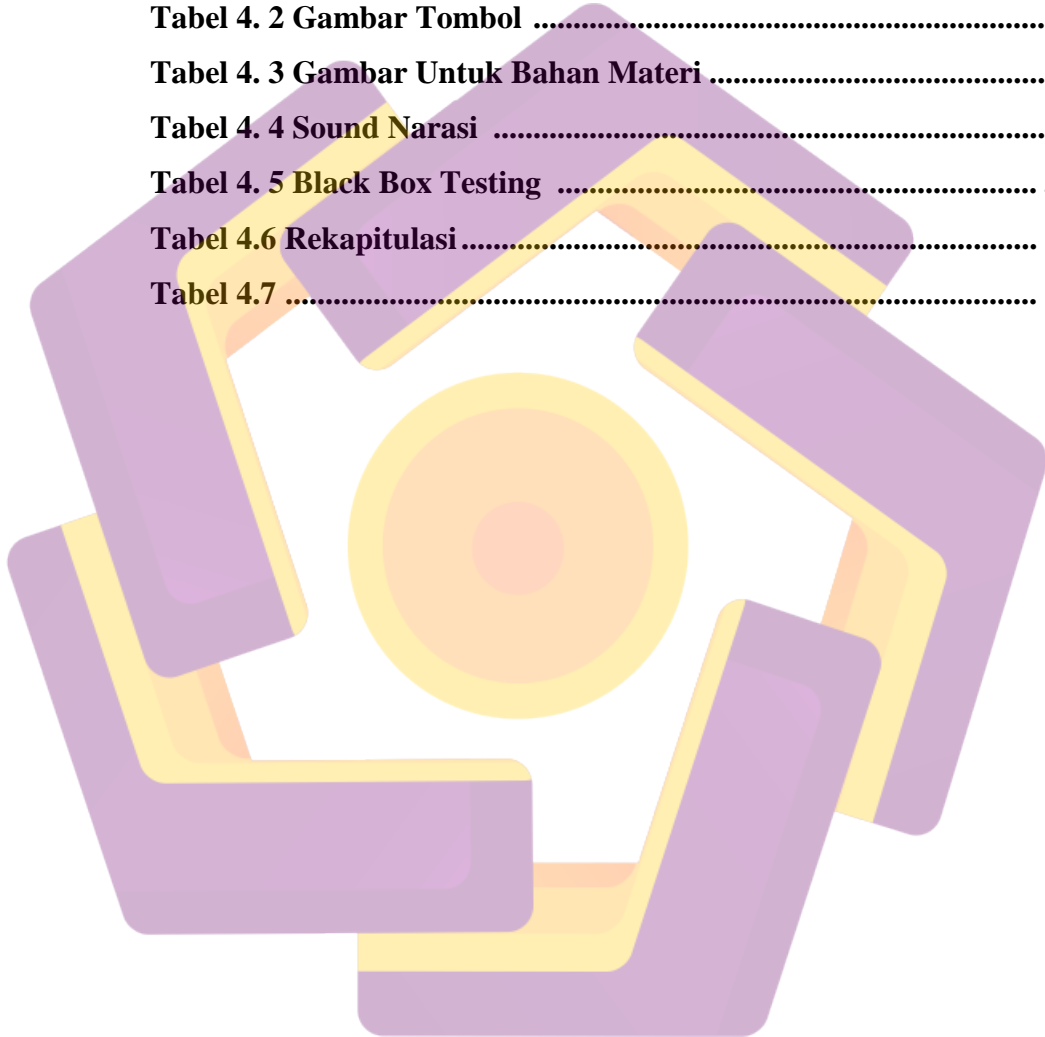
BAB III .....	23
ANALISIS DAN PERANCANGAN.....	23
3.1    Tinjauan Umum .....	23
3.1.1    Profil Pendiri .....	23
3.1.2    Tujuan Pendidikan .....	23
3.1.3    Prinsip Umum dari model Pembelajaran Froebel .....	23
3.1.4    Tahap – tahap perkembangan Menurut Froebep.....	23
3.1.5    Sistem Sosial .....	24
3.2    Mengidentifikasi Masalah.....	24
3.3    Analisis Kebutuhan Sistem .....	25
3.3.1    Analisis Kebutuhan Fungsioal .....	25
3.3.2    Analisis Kebutuhan Non Fungsioal .....	26
3.4    Analisis Kelayakan.....	27
3.4.1    Kelayakan Teknologi .....	27
3.4.2    Kelayakan Operasional .....	27
3.4.3    Kelayakan Hukum.....	28
3.5    Perancangan Aplikasi.....	28
3.5.1    Merancang Konsep.....	28
3.5.2    Merancang Isi.....	28
3.5.3    Merancang Naskah.....	29
3.5.4    Merancang Grafik .....	30
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAM.....	38
4.1    Implementasi Sistem .....	38
4.1.1    Memproduksi Sistem .....	38
4.2    Menggunakan Sistem .....	71

4.2.1	Tampilan Antar Muka .....	71
4.3	Mengetes Sistem .....	93
4.3.1	Black Box Testing.....	93
4.4	Memelihara Sistem.....	96
4.5	feedback .....	96
BAB V PENUTUP.....		99
5.1	Kesimpulan .....	99
5.2	Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA .....		101
LAMPIRAN.....		1



## Daftar Tabel

<b>Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu dan Sekarang.....</b>	<b>7</b>
<b>Tabel 3.1 Perancang Naskah .....</b>	<b>25</b>
<b>Tabel 4. 1 Gambar Background .....</b>	<b>34</b>
<b>Tabel 4. 2 Gambar Tombol .....</b>	<b>36</b>
<b>Tabel 4. 3 Gambar Untuk Bahan Materi .....</b>	<b>39</b>
<b>Tabel 4. 4 Sound Narasi .....</b>	<b>61</b>
<b>Tabel 4. 5 Black Box Testing .....</b>	<b>.81</b>
<b>Tabel 4.6 Rekapitulasi .....</b>	<b>97</b>
<b>Tabel 4.7 .....</b>	<b>98</b>



## Daftar Gambar

Gambar 2. 1 Fungsi Media Dalam Proses Pembelajaran [14] .....	13
Gambar 2. 2 Siklus Pengembangan Sistem Multimedia. [16].....	16
Gambar 3. 1 Struktur Navigasi Hierarki.....	24
Gambar 3. 2 Halaman Intro .....	27
Gambar 3. 3 Rancangan Menu Utama.....	27
Gambar 3. 4 Rancangan Menu Materi.....	28
Gambar 3. 5 Rancangan Isi Menu Materi Hewan .....	28
Gambar 3. 6 Rancangan Game .....	29
Gambar 3. 7 Rancangan Game Puzzle Huruf.....	29
Gambar 3. 8 Rancangan Game Kuis .....	30
Gambar 3. 9 Rancangan Menu Informasi .....	30
Gambar 4.0 Bagan Memproduksi Aplikasi .....	32
Gambar 4. 1 Tampilan Ukuran Background .....	33
Gambar 4. 2 Tampilan Desain Background .....	34
Gambar 4. 4 Pembuatan Sound Narasi .....	60
Gambar 4. 5 Halaman Awal Adobe Animate CC .....	61
Gambar 4. 6 Tampilan Menu Intro .....	61
Gambar 4. 7 Tampilan Proses Pembuatan Animasi .....	62
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Intro .....	63
Gambar 4. 9 Tampilan Halaman Menu Utama .....	65
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman Menu Materi .....	66
Gambar 4. 11 Tampilan Sub Menu Materi .....	67
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Isi Materi .....	69
Gambar 4. 13 Tampilan Sub Menu Game .....	70
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Game Puzzle .....	71
Gambar 4. 15 Tampilan Halaman Game Kuis .....	72
Gambar 4. 16 Tampilan Halaman Menu Informasi .....	78
Gambar 4. 17 Tampilan Halaman Menu Keluar .....	83

## INTISARI

Media merupakan alat yang dapat digunakan sebagai perantara dalam menstimulasi semua aspek perkembangan pada anak usia dini, baik aspek nilai moral dan agama, aspek fisik motorik, aspek bahasa, aspek sosial emosional, aspek kognitif maupun aspek seni. Untuk merangsang semua aspek perkembangan anak usia dini tidak bisa lepas dari media pembelajaran karena media pembelajaran mempunyai peranan yang penting dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Sebagaimana menurut Hurlock anak usia dini memiliki daya konsentrasi yang singkat yaitu 10-15 menit. Penyebabnya adalah kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian anak-anak untuk mengikuti pembelajaran yang sedang berlangsung. Kebanyakan anak-anak merasa jenuh dan malas dengan pembelajaran konvensional dan merasa lebih menyukai bermain dari pada belajar. Dengan adanya media pembelajaran mampu mengalihkan perhatian anak untuk tidak cepat bosan, atau mampu konsentrasi dalam suatu kegiatan dengan waktu yang cukup lama dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran.

Salah satu cara untuk memperbaikinya adalah perlu media pembantu yang dikemas secara menarik, santai, dan interaktif, yang dikemas dengan format *Game* edukasi "Baiti, Madrosati" yaitu berupa pengenalan keluarga dan lingkungan sekitarnya pada anak perlu ditingkatkan baik secara intensitas dan medianya. Dengan kemasan *Game* akan memicu rasa penasaran, daya saing, dan rasa senang saat belajar. Dengan adanya *Game* edukasi tersebut diharapkan dapat membantu guru, pengajar dan orang tua untuk menumbuhkan semangat sang buah hati dalam belajar. Metode Perancangan ini meliputi perancangan konsep, perancangan isi, perancangan naskah dan perancangan grafik.

**Kata-kunci:** Media pembelajaran, *Game* edukasi, Pendidikan anak usia dini, Perancangan.



## ABSTRACT

*Media is a tool that can be used as an intermediary in stimulating all aspects of development in early childhood, both aspects of moral and religious values, physical motor aspects, aspects of language, social emotional aspects, cognitive aspects and aspects of the arts. To stimulate all aspects of early childhood development cannot be separated from learning media because learning media have an important role in the process of teaching and learning activities.*

*As according to Hurlock early childhood has a short concentration of 10-15 minutes. The reason is the lack of interest and lack of attention of children to take part in ongoing learning. Most children feel saturated and lazy with conventional learning and feel more like playing than learning. With the existence of learning media able to divert the attention of children to not get bored quickly, or be able to concentrate in an activity with a considerable amount of time compared to not using learning media.*

*One way to improve it is to need help media that is packaged in an attractive, relaxed, and interactive manner, which is packaged in the format of educational games "Baiti, Madrosati", namely in the form of familiarization of the family and the surrounding environment to be improved both in intensity and media. With the game packaging will trigger curiosity, competitiveness, and a sense of pleasure when learning. With this educational game, it is hoped that it can help teachers, teachers and parents to foster the spirit of the baby in learning. This design method includes concept design, content design, script design and graphic design.*

**Keywords:** *Learning media, educational games, early childhood education, design.*

