

SKRIPSI

**Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Melalui
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *MOBILE*
pada Taman Kanak-Kanak
(Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Lumbungkerep)**



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Sulthon Abdillah
NIM : 2013010189

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

SKRIPSI

**Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Melalui
Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *MOBILE*
pada Taman Kanak-Kanak
(Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Lumbungkerep)**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Sulthon Abdillah
NIM : 2013010189

**PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGENALAN HEWAN BERDASARKAN HABITATNYA MELALUI MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS *MOBILE*
PADA TAMAN KANAK-KANAK
(Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Lumbungkerep)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Sulthon Abdillah

2013010189

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Rabu, 18 September 2024

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer



Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.
NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Lumbungkerep)

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Sulthon Abdillah

2013010189

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Sripsi Program Sarjana Program Studi Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta pada hari Rabu, 18 September 2024


Pembimbing Utama



Muhammad Setiyawan, M. Kom
NIDN. 0604048205

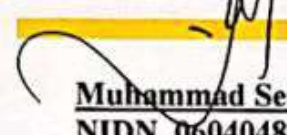
Anggota Tim Penguji


Dr. Hadis Turmudi, S.H, M.H
NIDN. 0639037603

Pembimbing Pendamping


Indrawan Adv Saputro, M. Kom
NIDN. 0601119702


Lilik Sugarto, M. Kom
NIDN. 0610128201


Muhammad Setiyawan, M. Kom
NIDN. 0604048205

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer

Surakarta, 18 September 2024

Ketua


AMIKOM SURAKARTA

Moch. Hari Purwiantoro, ST, MM, M.Kom.

NIK. 105.281.201

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Sulthon Abdillah**
NIM : **2013010189**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:
Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Mobile Pada Taman Kanak-Kanak (Studi Kasus: TK Pertiwi 1 Lumbungkerep)

Dosen Pembimbing Utama : **Muhammad Setiyawan, M. Kom**
Dosen Pembimbing Pendamping : **Indrawan Ady Saputro, M. Kom**

Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya

1. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing
2. 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
3. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
4. 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

Sukoharjo, 18 September 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Sulthon Abdillah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur atas selesainya skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, atas ijin dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu.
2. Ayah dan ibu yang selalu memberikan dukungan, serta doa yang tulus tiada henti untuk kesuksesan anaknya.
3. Adik saya Muhammad Gibran Janki Dausad yang selalu memberikan dukungan dalam hal penyelesaian skripsi.
4. Teman-teman angkatan 2020 STMIK AMIKOM Surakarta.
5. Keluarga besar TK Pertiwi 1 Lumbungkerep Bu Sartika Srilestari,S.Pd, Bu Nuraini Raharjanti,S.Pd, Bu Kasiatiningsih,S.Pd.
6. Untuk diri sendiri yang telah berjuang dengan maksimal.

HALAMAN MOTTO

“ Dan berbakti kepada ibuku, dan Dia tidak menjadikan aku
seorang yang sombong lagi celaka ”

(QS. Maryam:32)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas nikmat dan karunia-Nya yang tiada terhingga. Penulis dapat mengakiri penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengenalan Hewan Berdasarkan Habitatnya Melalui Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Mobile* Pada Taman Kanak-Kanak”**

Dengan rasa bangga dan bahagia penulis ingin mengungkapkan rasa syukur dan terima kasih kepada :

1. Bapak Moch. Hari Purwiantoro,ST,MM,M.Kom selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta.
2. Bapak Muhammad Setiyawan,M.Kom selaku kaprodi Informatika STMIK AMIKOM Surakarta.
3. Bapak Muhammad Setiyawan,M.Kom selaku pembimbing utama dan Bapak Indrawan Ady Saputro,M.Kom selaku pembimbing pendamping. Yang telah memberikan kemudahan dan membimbing dalam penyusunan skripsi.
4. Kepala sekolah dan guru-guru TK Pertiwi 1 Lumbungkerep yang telah mengijinkan dan membantu penulis pada pelaksanaan penelitian.
5. Dosen pengajar dan karyawan STMIK AMIKOM Surakarta.

Sukoharjo, 18 September 2024

Muhammad Sulthon Abdillah

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR RUMUS	xv
INTISARI.....	xvi
<i>ABSTRACT</i>	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3. Batasan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	6
1.5. Manfaat Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Tinjauan Pustaka.....	8
2.2. Keaslian Penelitian.....	12

2.3. Landasan Teori.....	15
2.3.1. Media pembelajaran	15
2.3.2. Interaktif	15
2.3.3. Taman Kanak – Kanak	16
2.3.4. Kurikulum.....	16
2.3.5. Hewan.....	17
2.3.6. Habitat	18
2.3.7. Perangkat <i>Mobile</i>	18
2.3.8. Adobe Illustrator.....	19
2.3.9. MIT App Inventor	20
2.3.10. Aplikasi.....	20
2.3.11. ADDIE	21
2.3.12. Analisis SWOT	22
2.3.13. <i>Userflow</i>	22
2.3.14. Desain <i>User Interface</i>	23
2.3.15. Kuesioner Skala <i>Likert</i>	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	25
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.2.1. Observasi	25

3.2.2. Wawancara	26
3.2.3. Studi Pustaka	26
3.2.4. Kuesioner.....	26
3.3. Teknik Analisis Data.....	27
3.4. Alur Penelitian	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
4.1. Pengumpulan Data	33
4.2. Analisis	33
4.3. Desain	37
4.3.1. <i>Userflow</i>	37
4.3.2. <i>Desain User Interface</i>	38
4.4. <i>Development</i> atau Pengembangan	45
4.5. Implementasi.....	57
4.6. Evaluasi dan Hasil.....	59
BAB V PENUTUP.....	66
5.1. Kesimpulan	66
5.2. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	68
LAMPIRAN.....	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Bobot Nilai.....	27
Tabel 3.2. Presentase Interval	28
Tabel 4.1. Analisis SWOT	39
Tabel 4.2. Desain <i>User Interface</i>	39
Tabel 4.3. Pengujian <i>Loading Screen</i>	58
Tabel 4.4. Pengujian Menu <i>Home</i>	58
Tabel 4.5. Pengujian Menu Materi.....	58
Tabel 4.6. Kuesioner Ahli Materi	60
Tabel 4.7. Kuesioner Ahli Media.....	62
Tabel 4.8. Kuesioner siswa	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan ADDIE.....	21
Gambar 3.1. Alur penelitian.....	29
Gambar 4.1. <i>Userflow</i> Media Pembelajaran	37
Gambar 4.2. Tampilan Awal.....	46
Gambar 4.3. Tampilan Halaman Menu.....	46
Gambar 4.4. Pilihan Menu Materi	47
Gambar 4.5. Menu Materi Habitat Darat	47
Gambar 4.6. Menu Materi Hewan Hutan.....	48
Gambar 4.7. Halaman Penjelasan Hewan Hutan	48
Gambar 4.8. Menu Materi Hewan Padang Rumput.....	49
Gambar 4.9. Halaman Penjelasan Hewan Padang Rumput	49
Gambar 4.10. Menu Materi Habitat Air.....	50
Gambar 4.11. Menu Materi Hewan Laut	50
Gambar 4.12. Halaman Penjelasan Hewan Laut.....	51
Gambar 4.13. Menu Materi Habitat Darat dan Air	51
Gambar 4.14. Menu Materi Hewan Rawa.	52
Gambar 4.15. Halaman Penjelasan Hewan Rawa.....	52
Gambar 4.16. Menu Materi Hewan Pantai	53
Gambar 4.17. Halaman Penjelasan Hewan Pantai	53
Gambar 4.18. Halaman Awal Kuis	54
Gambar 4.19. Halaman Kuis Dengan Jawaban Benar	54

Gambar 4.20. Halaman Kuis Dengan Jawaban Salah.....	55
Gambar 4.21. Halaman Hasil Nilai	55
Gambar 4.22. Halaman Hasil Nilai	56
Gambar 4.23. Halaman Credit	56

DAFTAR RUMUS

(3.1) Rumus Rata-rata Perhitungan Nilai.....	27
(3.2) Rumus Total Maksimum.....	27
(3.3) Rumus Index (%).....	28