

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN CALISTUNG
UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *MOBILE***



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Dafa Choirudin
NIM : 1913010071

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

SKRIPSI

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN CALISTUNG
UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *MOBILE***

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh derajat Sarjana



Disusun oleh:

Nama : Muhammad Dafa Choirudin
NIM : 1913010071

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

HALAMAN PENGESAHAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN CALISTUNG
UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *MOBILE***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Dafa Choirudin

1913010071

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 05 September 2024

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

Suraharjo, 05 September 2024

Ketua



AMIKOM SURAKARTA

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

NIK. 105.281.201

HALAMAN PERSETUJUAN

**MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN CALISTUNG
UNTUK ANAK USIA DINI BERBASIS *MOBILE***

Dipersiapkan dan Disusun oleh

Muhammad Dafa Choirudin

1913010071

Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Skripsi
Program Sarjana
Program Studi Informatika
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
pada hari Kamis, 05 September 2024


Pembimbing Utama



Muhammad Setivawan, M.Kom
NIDN. 0604048205


Anggota Tim Penguji


Widiyanto Hadi, SE, M.Kom
NIDN. 0610056302

Pembimbing Pendamping


Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001


Indrawan Ady Saputro, M.Kom
NIDN. 0601119702

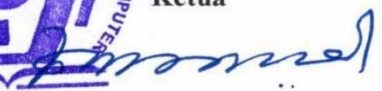

Sri Widiyanti, M.Kom
NIDN. 0618108001

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

Sukoharjo, 05 September 2024

Ketua




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

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : **Muhammad Dafa Choirudin**
NIM : **1913010071**

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Calistung Untuk Anak Usia Dini Berbasis *Mobile*

Dosen Pembimbing Utama : Muhammad Setiyawan, M.Kom
Dosen Pembimbing Pendamping : Sri Widiyanti, M.Kom

1. 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
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim 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 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Surakarta
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

Sukoharjo, 05 September 2024

Yang Menyatakan,



Muhammad Dafa Choirudin

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur dan hormat, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Kepada Keluarga

Yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa yang tiada henti, dan sebagai sumber inspirasi dan kekuatan dalam setiap langkah yang penulis ambil. Terima kasih atas segala pengorbanan, cinta, dan bimbingan yang tiada terhingga.

2. Kepada Dosen Pembimbing.

Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom dan Ibu Sri Widiyanti, S.Pt., M.Kom yang dengan penuh kesabaran dan dedikasi telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan selama proses penulisan skripsi ini. Bimbingan dan ilmu yang Bapak dan Ibu berikan sangat berarti bagi penyelesaian skripsi ini.

3. Kepada Seluruh Pihak TK Aisyiyah 1 Makamhaji

Yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan, sehingga saya dapat melakukan dan menyelesaikan penelitian di TK tersebut dengan baik.

4. Terakhir, kepada penulis sendiri

Yang telah berjuang dengan tekun dan tidak menyerah meskipun menghadapi berbagai rintangan. Semoga hasil dari kerja keras ini dapat bermanfaat dan menjadi langkah awal menuju pencapaian yang lebih besar di masa depan.

HALAMAN MOTTO

*From the moment we are born, we are faced with choices that shape our destiny
until the day we die.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan atas Kehadirat Allah SWT, tak lupa sholawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan besar Nabi Muhammad SAW. Tak lupa penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada keluarga yang telah memberikan dukungan, kasih sayang, dan doa yang tiada henti, dan sebagai sumber inspirasi dan kekuatan dalam setiap langkah yang penulis ambil. Terima kasih atas segala pengorbanan, cinta, dan bimbingan yang tiada terhingga.

Kemudian penulis juga ingin mengucapkan terima kasih terhadap kedua dosen pembimbing, Bapak Muhammad Setiyawan, M.Kom dan Ibu Sri Widiyanti, S.Pt., M.Kom yang dengan penuh kesabaran dan dedikasi telah memberikan bimbingan, saran, dan dorongan selama proses penulisan skripsi ini. Bimbingan dan ilmu yang Bapak dan Ibu berikan sangat berarti bagi penyelesaian skripsi ini.

Lalu penulis juga ingin mengucapkan terima kasih terhadap pihak TK Yang telah memberikan izin, bantuan, dan dukungan, sehingga penulis dapat melakukan dan menyelesaikan penelitian di TK tersebut dengan baik.

Sukoharjo, 01 September 2024

Penulis

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.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR RUMUS	xiv
INTISARI.....	xv
<i>ABSTRACT</i>	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	6
1.3. Batasan Masalah	6
1.4. Tujuan Penelitian	7
1.5. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Tinjauan Pustaka.....	10
2.2. Keaslian Penelitian.....	14
2.3. Landasan Teori.....	20
2.3.1. Media Pembelajaran Interaktif	20
2.3.2. Kemampuan Membaca, Menulis, dan Berhitung (Calistung) Anak TK.....	20
2.3.3. <i>Mobile Learning</i>	21
2.3.4. Aplikasi <i>Mobile</i>	21
2.3.5. <i>Android</i>	22

2.3.6. <i>Adobe Animate</i>	22
2.3.7. <i>Action Script 3.0</i>	22
2.3.8. <i>Audacity</i>	23
2.3.9. Pengujian <i>User Acceptance Testing</i>	23
2.3.10. Pengujian <i>Business Acceptance Testing</i>	23
2.3.11. Metode <i>PIECES</i>	23
2.3.12. Skala Likert.....	24
2.3.13. Skala Dikotomis.....	24
2.3.14. <i>N-Gain Score</i>	25
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1. Jenis, Sifat, dan Pendekatan Penelitian.....	26
3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.3. Teknik Analisis Data.....	28
3.4. Alur Penelitian.....	28
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	33
4.1. Pengumpulan Data.....	33
4.2. Analisis.....	34
4.3. Desain.....	39
4.4. <i>Development</i>	49
4.4.1. Tampilan Jadi Aplikasi.....	49
4.4.2. Langkah Pembuatan.....	56
4.5. Pengujian Sistem.....	78
4.5.1. <i>Business Acceptance Testing</i>	78
4.5.2. <i>User Acceptance Testing</i>	79
4.6. Implementasi.....	80
4.7. Evaluasi.....	86
BAB V PENUTUP	88
5.1. Kesimpulan.....	88
5.2. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN	94

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Matriks Literatur <i>Review</i> dan Posisi Penelitian Media Pembelajaran Interaktif Pengenalan Calistung Untuk Anak Usia Dini Berbasis <i>Mobile</i>	14
Tabel 2. 2. Kriteria Penilaian	24
Tabel 2.3. Kategori Skor <i>N-Gain</i>	25
Tabel 2.4. Tafsiran Efektifitas <i>N-Gain</i>	25
Tabel 4.1. Analisa <i>PIECES</i>	35
Tabel 4.2 Spesifikasi <i>Hardware</i>	38
Tabel 4.3 Spesifikasi <i>Software</i>	38
Tabel 4.4. Data Nilai <i>Pre-Test</i>	81
Tabel 4.5. Data Nilai <i>Post-Test</i>	82
Tabel 4. 6. Tabel Penilaian Membaca.....	83
Tabel 4. 7. Tabel Penilaian Menulis.....	84
Tabel 4. 8. Tabel Penilaian Berhitung.....	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Alur Penelitian.....	29
Gambar 4.1. Alur Aplikasi	40
Gambar 4.2. <i>Story Board Splash Screen</i>	41
Gambar 4.3. <i>Story Board Splash Screen 2</i>	41
Gambar 4.4. <i>Storyboard</i> Tampilan Awal	42
Gambar 4.5. <i>Storyboard</i> Tampilan Utama.....	43
Gambar 4.6. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Membaca	43
Gambar 4.7. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Kosakata Membaca.....	44
Gambar 4.8. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Menulis	44
Gambar 4.9. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Huruf Menulis.....	45
Gambar 4.10. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Langkah-Langkah Menulis.....	45
Gambar 4.11. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Berhitung	45
Gambar 4.12. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Berhitung	46
Gambar 4.13. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Hasil Berhitung.....	46
Gambar 4.14. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Kuis.....	47
Gambar 4.15. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Kuis Membaca.....	47
Gambar 4.16. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Kuis Menulis.....	48
Gambar 4.17. <i>Storyboard</i> Tampilan Menu Kuis Berhitung.....	48
Gambar 4.18. Tampilan <i>Splash Screen 1</i>	49
Gambar 4.19. Tampilan <i>Splash Screen 2</i>	49
Gambar 4.20. Tampilan Awal	50
Gambar 4.21. Tampilan Utama.....	50
Gambar 4.22. Tampilan Huruf A Sampai Z.....	51
Gambar 4.23. Tampilan Kosakata.....	51
Gambar 4.24. Tampilan Huruf A sampai Z	52
Gambar 4.25. Tampilan Huruf Kapital dan Huruf Kecil	52
Gambar 4.26. Tampilan Langkah Menulis	52
Gambar 4.27. Tampilan Berhitung.....	53
Gambar 4.28. Tampilan Isi Materi Penjumlahan	53

Gambar 4.29. Tampilan Hasil Penjumlahan	54
Gambar 4.30. Tampilan Menu Kuis.....	54
Gambar 4.31. Tampilan Kuis Membaca	55
Gambar 4.32. Tampilan Kuis Menulis	55
Gambar 4.33. Tampilan Kuis Berhitung	56
Gambar 4.34. Langkah Memasukkan <i>Background</i>	56
Gambar 4.35. Langkah memasukkan dan menganimasikan logo.....	57
Gambar 4.36. Langkah pembuatan layer icon dan layer button	57
Gambar 4.37. Langkah pembuatan halaman menu utama	58
Gambar 4.38. Langkah pembuatan halaman membaca <i>frame 1</i>	61
Gambar 4.39. Langkah pembuatan halaman membaca <i>frame 2-27</i>	63
Gambar 4.40. Langkah pembuatan halaman menulis <i>frame 1</i>	65
Gambar 4.41. Langkah pembuatan halaman menulis <i>frame 2-27</i>	66
Gambar 4.42. Langkah pembuatan halaman berhitung	68
Gambar 4.43. Langkah pembuatan tampilan penjumlahan.....	70
Gambar 4.44. Langkah pembuatan tampilan pengurangan.....	71
Gambar 4.45. Langkah pembuatan halaman kuis	72
Gambar 4.46. Langkah pembuatan kuis membaca	73
Gambar 4.47. Langkah pembuatan kuis menulis	74
Gambar 4.48. Langkah pembuatan kuis berhitung	76
Gambar 4.49. Langkah pembuatan halaman info	76
Gambar 4.50. Langkah pembuatan halaman konfirmasi keluar	77

DAFTAR RUMUS

(2. 1). Rumus <i>Likert</i>	24
(2. 2). Rumus <i>N Gain Score</i>	25