

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HURUF ALFABET
TK PERTIWI TANJUNG
TUGAS AKHIR**



Disusun oleh :

AJI NUGRAHA IBNU F.

2212030564

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HURUF ALFABET
TK PERTIWI TANJUNG**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Diploma Tiga (DIII)
pada program studi Manajemen Informatika



Disusun oleh :

AJI NUGRAHA IBNU F.

2212030564

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM SURAKARTA
SUKOHARJO
2025**

PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

**RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HURUF ALFABET
TK PERTIWI TANJUNG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

AJI NUGRAHA IBNU F.

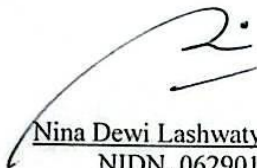
2212030564

Yang disetujui oleh Dosen Pembimbing Tugas Akhir

Pada tanggal 7 Agustus 2025

Pembimbing I

Pembimbing II


Nina Dewi Lashwaty, S.E. M.Si
NIDN. 0629017801


Afnan Rosvidi, S.T. M.kom
NIDN. 0629039001

Tugas Akhir ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh
gelar Ahli Madya Komputer


tanggal _____

Moch. Hari Purwidianoro, S.T., M.M., M.Kom.
Ketua STMIK Amikom Surakarta



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

AMIKOM SURAKARTA

www.amikomsolo.ac.id amikomsolo@amikomsolo.ac.id

PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF ALFABET TK PERTIWI TANJUNG

yang dipersiapkan dan disusun oleh

AJI NUGRAHA IBNU F.
2212030564

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 2 September 2025

Susunan Dewan Penguji

Anggota Dewan Penguji Lain

Nama Penguji

Tanda Tangan

Nina Dewi Lashwaty, SE, M.Kom

Eko Hariadi, M.Kom

Ina Sholihah Widiati, M.Kom

The image shows three handwritten signatures, each written on a horizontal line. The first signature is at the top, the second in the middle, and the third at the bottom. The signatures are in black ink and appear to be cursive or stylized.

MOTTO

“Dan mintalah pertolongan dengan sabar dan sholat”
(Q.S Al-Baqarah 2 : 153)

“Cukuplah Allah menjadi penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik pelindung”
(Q.S Ali Imran : 173)

“Doa ibu saya lebih luas daripada langit. Dimanapun saya berada, saya berteduh dibawahnya”

“Masalah yang mengeruh, perasaan yang rapuh. Perjalanan yang jauh kau bangun untuk bertaruh bilas muka, gosok gigi, evaluasi”
(Hindia-“Evaluasi)

“Hati hati, namun terjatuh lagi. Tapi luka adalah niscaya kutanggung denganmu selama ku mampu”
(Hindia-“Tarot”)

“Semua jatuh bangunmu adalah hal yang biasa, angan dan pertanyaan waktu yang menjawabnya, berikan tenggat waktu bersedihlah secukupnya, rayakan perasaanmu sebagai manusia”
(Hindia-“Mata Air”)

PERSEMBAHAN

Laporan tugas akhir ini penulis persembahkan dengan rasa bangga dan cinta yang tulus kepada orang-orang terkasih yang telah mendukung penulis dengan caranya masing-masing :

- 1 Panutan saya. Alm. Heriyono dan pintu surgaku Mama Wiyanti. Terimakasih telah mengusahakan semua kebahagiaan penulis dan selalu sabar menghadapi tingkah laku penulis selama ini terimakasih untuk semua doa-doa yang telah menaungi penulis selama perjalanan Panjang hidup penulis ini maaf jika belum bisa memberikan yang terbaik semoga Mama Panjang umur dan sehat selalu agar dapat melihat penulis dimasa depan membahagiakan mama. Terimakasih untuk semua perjuangan Mama selama ini yang telah membesarkan dan memberikan Pendidikan terbaik hingga penulis mendapatkan gelar ini saya persembahkan karya tulis sederhana ini untuk pintu surgaku.
- 2 Kepada kakak penulis tercinta Shella Agustina yang telah menjadi pembimbing penulis dan mengarahkan penulis agar menjadi manusia yang lebih baik kedepannya. Terimakasih untuk semua kerja keras dan usahanya buat keluarga.
- 3 Teman Dan Sahabat penulis Rudy, Annas, Bimo, Angga dan rekan-rekan lainnya yang selama ini tidak pernah lelah mendengarkan keluh kesah penulis. Terimakasih untuk kalian semua.

- 4 Kepada Aldo, Rafi, Yusup, Ali Akbar, Ramadhan, Nanda, Mondy, Tegar, Irsyad yang telah membantu dan menemani perjalanan 3 tahun perkuliahan ini Panjang umur buat kalian semua

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga tersusunlah Laporan Tugas Akhir dengan judul Pembuatan Rancang Bangun Media Pembelajaran Pengenalan Alfabet TK Pertiwi Tanjung

Laporan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas dan melengkapi syarat memperoleh gelar Ahli Madya Komputer Atas tersusunnya laporan tugas akhir ini Penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, keberkahan, dan hidayah-Nya.
2. Moch. Hari Purwidianoro, S.T.,M.M.,M.Kom.selaku ketua STMIK Amikom Surakarta
3. Nina Dewi Lashwaty, S.E M.,S.i selaku dosen dan dosen pembimbing I
4. Afnan Rosyidi S.T, M.Kom., selaku kaprodi Studi Manajemen Informatika dan selaku dosen pembimbing II
5. Almarhum Bapak Heriyono dan Ibu Wyanti selaku orangtua dari penulis yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan doa yang tiada henti.
6. Teman-teman semasa perkuliahan saya yang telah memberikan dorongan, kritik dan saran yang bermanfaat untuk penyusunan laporan tugas akhir ini
7. Teman Teman dan Sahabat saya yang selalu Mensupport dan Mendoakan saya agar menjadi pribadi yang lebih baik.

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
PENGENALAN HURUF ALFABET
TK PERTIWI TANJUNG

DESIGN AND DEVELOPMENT OF INTERACTIVE LEARNING MEDIA FOR
ALPHABET RECOGNITION TK PERTIWI TANJUNG

Aji Nugraha Ibnu F.¹⁾, Nina Dewi Lashwaty,SE, M.Si²⁾
Afnan Rosyidi S.T,M.Kom³⁾

¹⁾D3 Manajemen Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta

²⁾STMIK AMIKOM Surakarta

³⁾STMIK AMIKOM Surakarta

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran interaktif pengenalan Alfabet di Tk Pertiwi Tanjung. Latar belakang penelitian ini berfokus pada Proses pengenalan huruf alfabet di TK Pertiwi Tanjung masih menggunakan metode konvensional (papan tulis), menyebabkan peserta didik usia 4-6 tahun mengalami kebosanan, kurang konsentrasi, dan penyerapan materi yang tidak optimal. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman huruf alfabet (A-Z) dengan pendekatan yang sesuai karakteristik anak usia dini. Media ini dikembangkan menggunakan perangkat lunak *Adobe Animate 2022* (animasi dan audio) dan *CorelDraw* (desain visual), dengan struktur navigasi hierarki untuk memandu pembelajaran secara sistematis dari tingkat dasar ke spesifik dasar. Metode penelitian kualitatif diterapkan melalui observasi langsung, wawancara dengan kepala sekolah, dan studi pustaka untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran. Hasil pengembangan media memadukan unsur audiovisual (suara, musik, animasi, teks, dan gambar) dalam konsep *belajar sambil bermain*. Diharapkan media ini dapat membantu : (1) Meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap huruf alfabet.(2) Mempercepat proses pembelajaran melalui konten interaktif.(3) Memberikan alternatif media pembelajaran kreatif bagi guru. Media pembelajaran interaktif ini diharapkan sebagai alat bantu untuk para pengajar meningkatkan proses dalam belajar mengajar.dan diharapkan berkontribusi pada pengembangan teknologi pendidikan anak usia dini serta menjadi referensi bagi STMIK Amikom Surakarta dalam riset multimedia interaktif.

Kata kunci : Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Multimedia, Video Interaktif.

ABSTRACT

This research aims to create interactive learning media for introducing the Alphabet at Pertiwi Tanjung Kindergarten. The background of this research focuses on the fact that the process of introducing alphabet letters at Pertiwi Tanjung Kindergarten still uses conventional methods (whiteboard), causing students aged 4-6 years to experience boredom, lack of concentration, and suboptimal material absorption. This research aims to develop interactive multimedia-based learning media to improve understanding of alphabet letters (A-Z) with an approach suitable for the characteristics of early childhood. This media was developed using Adobe Animate 2022 (animation and audio) and CorelDraw (visual design) software, with a hierarchical navigation structure to guide learning systematically from basic to specific levels. Qualitative research methods were applied through direct observation, interviews with the principal, and literature studies to identify learning needs. The results of media development integrate audiovisual elements (sound, music, animation, text, and images) in a play-while-learning concept. It is hoped that this media can help: (1) Increase children's interest and understanding of alphabet letters. (2) Accelerate the learning process through interactive content. (3) Provide an alternative creative learning media for teachers. This interactive learning media is expected to be a tool for teachers to improve the teaching and learning process, and is hoped to contribute to the development of early childhood education technology and serve as a reference for STMIK Amikom Surakarta in interactive multimedia research.

Keywords: Early Childhood, Learning Media, Multimedia, Interactive Video

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERSETUJUAN.....	iii
PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	viii
ABSTRAK	ix
<i>ABSTRACT</i>	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penulisan.....	4
1.4.1 Bagi TK Pertiwi Tanjung	4
1.4.2 Bagi Penulis.....	4
1.5 Manfaat Penulisan.....	4
1.5.1 Bagi Penulis.....	5
1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Surakarta	5
1.6 Metode Pengumpulan Data	5
1.6.1 Metode Observasi.....	5
1.6.2 Metode Wawancara	6
1.6.3 Studi Pustaka	7
1.7 Teori Yang Digunakan.....	7
1.7.1 Pendidikan Anak Usia Dini	7
1.7.2 Media Pembelajaran	8
1.7.3 Multimedia.....	8

1.7.4 Bentuk Media Pembelajaran.....	8
1.7.5 Multimedia Interaktif	9
1.7.6 Video Interaktif	10
1.7.7 Stuktur Navigasi Multimedia.....	10
1.7.8 <i>Storyboard</i>	11
1.8 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>) dan Perangkat Lunak (<i>Software</i>) Yang Digunakan	11
1.8.1 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	12
1.8.2 Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	12
1.9 Sistematika Penulisan	13
1.10 Jadwal Kegiatan	14
BAB II GAMBARAN UMUM	16
2.1 Profil Tempat Penelitian.....	16
2.2 Struktur Organisasi	18
2.3 Visi dan Misi	23
2.4 Target Produk	24
BAB III PEMBAHASAN	25
3.1 Analisis kebutuhan	25
3.2 Merancang konsep	26
3.3 Merancang Isi	26
3.4 Merancang <i>Storyboard</i>	27
3.5 Merancang grafik.....	29
3.6 Layar intro	29
3.6.1 Tampilan Menu utama	30
3.6.2 Tampilan Materi	31
3.6.3 Tampilan Kuis	31
3.6.4 Tampilan video	32
3.6.5 Tampilan informasi.....	33
3.6.6 Tampilan skor.....	33
3.7 Produksi	34
3.7.1 Membuat <i>background</i>	34
3.7.2 Membuat Tombol Dan Gambar Animasi	35

3.7.3	Membuat Teks	35
3.7.4	Membuat halaman aplikasi	37
3.7.5	Mengimport objek ke Adobe Animate 2022	38
3.7.6	Membuat navigasi tombol	40
3.6.7	Menambahkan sound pada halaman	44
3.8	Pasca Produksi.....	46
3.9	<i>Screenshot</i> Sistem Yang dikembangkan.....	48
3.10	Laporan asset.....	52
3.11	Pemeliharaan Sistem.....	53
3.12	Hasil Kuisisioner	56
BAB IV PENUTUP		57
4.1	Kesimpulan	57
4.2	Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....		59
LAMPIRAN.....		61

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Perangkat Keras	12
Tabel 1. 2 Jadwal Kegiatan	15
Tabel 3. 1 Merancang Storyboard.....	28
Tabel 3. 2 Tabel laporan asset.....	52
Tabel 3. 3 Tabel Pemeliharaan Sistem	53
Tabel 3. 4 Tabel Minimum Hardware.....	54
Tabel 3. 5 Tabel Minimum Software	55
Tabel 3. 6 Tabel Hasil Kuisisioner	56
Tabel 3. 7 Tabel Hasil Kuisisioner	56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Stuktur Navigasi Multimedia Hierarki	11
Gambar 2. 1 Tampak Depan Tk Pertiwi Tanjung	16
Gambar 2. 2 Suasana Ruang Kelas	17
Gambar 2. 3 Foto Peserta Didik Tk Pertiwi Tanjung.....	17
Gambar 2. 4 Struktur Organisasi.....	18
Gambar 3. 1 Konsep Aplikasi	26
Gambar 3. 2 Tampilan Intro.....	29
Gambar 3. 3 Tampilan Menu Utama.....	30
Gambar 3. 4 Tampilan Materi.....	31
Gambar 3. 5 Tampilan Kuis	31
Gambar 3. 6 Tampilan Video.....	32
Gambar 3. 7 Tampilan Informasi	33
Gambar 3. 8 Tampilan Skor	33
Gambar 3. 9 Tampilan Coreldraw.....	35
Gambar 3. 10 Halaman New Document	37
Gambar 3. 11 Tampilan Menu	40
Gambar 3. 12 Tampilan Menu Materi.....	40
Gambar 3. 13 Tampilan Action Navigasi Tombol.....	41
Gambar 3. 14 Tampilan Menu Kuis.....	41
Gambar 3. 15 Tampilan Action Navigasi Tombol.....	42
Gambar 3. 16 Tampilan Menu Video	42
Gambar 3. 17 Tampilan Action Navigasi Tombol.....	43
Gambar 3. 18 Tampilan Skor	43
Gambar 3. 19 Tampilan Action Navigasi Tombol.....	44
Gambar 3. 20 Tampilan Setting Audio	45
Gambar 3. 21 Tampilan Action Tombol On	45
Gambar 3. 22 tampilan Action Tombol Off.....	46
Gambar 3. 23 Halaman Awal.....	48
Gambar 3. 24 Tampilan <i>Scene</i> Menu Utama	49
Gambar 3. 25 Tampilan <i>Scene</i> Indormasi	49
Gambar 3. 26 Tampilan <i>Scene</i> Materi.....	50
Gambar 3. 27 Tampilan <i>Scene</i> Video	50
Gambar 3. 28 Tampilan <i>Scene</i> Kuis.....	51
Gambar 3. 29 Tampilan Skor	51