

MEDIA PEMBELAJARAN BELAJAR MEMBACA BERBASIS ANDROID

Moh. Syarif Hidayatullah
(11.04.711.00014)

Pembimbing : Devie Rosa Anamisa, S.Kom.,M.Kom

Saat ini dunia pendidikan sudah mulai memasuki era dunia media. Dimana dalam kegiatan pembelajaran menuntut agar dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media, sehingga lebih menekankan pada keterampilan proses dan aktif learning, maka kiranya peranan media pembelajaran menjadi semakin lebih penting sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, karena media belajar berfungsi untuk menyalurkan pesan atau informasi belajar.

Membaca merupakan proses dalam memperoleh ilmu dan pengetahuan. Proses belajar membaca yang baik ialah jika anak berinteraksi dengan pendamping, yaitu orang tua atau guru. Pendamping akan bertindak sebagai yang mecontohkan cara membaca sebuah tulisan dan melakukan evaluasi apakah bacaan yang dilafalkan oleh anak sudah benar atau belum. Dengan demikian proses belajar anak akan tidak efektif. Untuk memudahkannya maka perlu dibuatlah aplikasi yang dapat membuat para orang tua tidak merasa kesusahan dalam memberikan pelajaran membaca untuk anaknya. Seperti pada tugas akhir ini yang berjudul Aplikasi belajar membaca berbasis android. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat membantu memudahkan anak dalam belajar membaca. Dikarenakan pembuatan aplikasi ini menggunakan android, maka akan dibuat semenarik mungkin agar anak tidak merasa jenuh dan cepat bosan dalam belajar membaca.

Kata Kunci : *Aplikasi, Android, Media Pembelajaran Membaca.*

[Halaman Ini Sengaja Dikosongkan]

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas akhir yang berjudul “Media Pembelajaran Belajar Membaca Berbasis *Android*”. Keberhasilan dalam menyelesaikan Tugas Akhir ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan saran dan bimbingan dari berbagai pihak. Dan perkenankanlah pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan rasa terimakasih sedalam-dalamnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan saya Petunjuk, Rahmat serta Hidayah-Nya dalam menyelesaikan pembuatan laporan Tugas Akhir ini. Shalawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW.
2. Kedua orang tua saya tercinta. Bapak Rifa'i dan Ibu Rohmatul Aminah serta semua keluarga besar saya tercinta. Terimakasih atas dorongan semangat dan doa dari kalian atas kelancaran dari awal proses pembuatan Tugas Akhir ini sampai selesai.
3. Bapak Aeri Rachmad selaku Kepala Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan Fakultas Teknik Universitas Trunojoyo Madura.
4. Ibu Devie Rossa Anamisa selaku dosen pembimbing dimana dengan ketelatenan dan kesabarannya membimbing serta memberikan arahan sejak perencanaan tugas akhir hingga pada penulisan laporan tugas akhir ini.
5. Seluruh dosen Multimedia dan Jaringan yang telah memberikan ilmu-ilmunya selama perkuliahan. Semoga semua kebaikan mereka diganti dengan pahala dari-Nya.
6. Seluruh teman-teman Muljar angkatan 2011 yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih atas dorongan semangat serta doa dari kalian. Semoga Allah membalas semua kebaikan kalian. Amin.
7. Terimakasih untuk seseorang yang selalu ada untuk saya. Salah satu orang istimewa yang saya miliki, Nuriyana. Terimakasih atas waktu dan ketersediaanya menemani saya disetiap langkah tersulit saya. Semoga Allah mengganti setiap kebaikan kamu dengan pahala yang sangat besar. Amin.

8. Terimakasih kepada KBS (Keluarga Besar Sekber) : Ira, Alex, Malinda, Ainun, Faqih, Adam, Indi, Ila, Wildan, Ubay, Faisol dan Almarhumah Azimah. Terimakasih semangatnya.

Dan terimakasih untuk pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu-satu. Terimakasih doa dan semangat yang telah diberikan. Penulis menyadari bahwa pengerjaan Tugas Akhir ini masih jauh dengan kesempurnaan. Oleh karena itu penulis menyatakan permohonan maaf atas segala kekurangan yang ada. Dengan segala kerendahan hati, berbagai saran dan kritik yang membangun akan sangat penulis harapkan dari rekan-rekan pembaca.

Bangkalan , 2016

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	vii
HALAMAN MOTTO	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	xi
ABSTRAK.....	xiii
KATA PENGANTAR	xv
DAFTAR ISI.....	xvii
DAFTAR GAMBAR	xxi
DAFTAR TABEL.....	xxiii
DAFTAR ISTILAH.....	xxv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	2
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	2
1.4 Batasan Masalah.....	2
1.5 Metodologi Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II STUDI PUSTAKA.....	5
2.1 Tinjauan Pustaka.....	5
2.2 Landasan Teori	6
2.2.1 Tata Cara Mengeja Untuk Anak Usia Dini	6
2.2.2 Pengertian Media	8
2.2.3 Pengertian Media Pembelajaran.....	9
2.2.4 Definisi Multimedia	9
2.2.5 Komponen Multimedia	11
2.2.6 Pengertian Android	13
2.2.7 Pengertian <i>Unity</i>	14
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	17
3.1 Study Literatur.....	17
3.2 Perancangan Sistem.....	17
3.2.1 <i>Flowchart</i>	18
3.2.2 <i>Usecase Diagram</i>	19
3.2.3 <i>Activity Diagram</i>	21
a. <i>Activity Diagram Masuk</i>	21

b. <i>Activity Diagram</i> Pilih Level	22
c. <i>Activity Diagram</i> Level 1	22
d. <i>Activity Diagram</i> Level 2	23
e. <i>Activity Diagram</i> Level 3	23
f. <i>Activity Diagram</i> Level 4	28
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	31
4.1 Lingkungan Uji Coba	31
4.2 Implementasi Program	32
4.2.1 Tampilan Awal	32
4.2.2 Tampilan Level 1	33
4.2.3 Tampilan Level 2	33
4.2.4 Tampilan Level 3	36
4.2.5 Tampilan Level 4	36
4.3 Skenario Uji Coba Sistem	37
4.3.1 Uji Fungsionalitas	37
4.3.2 Uji Objektifitas	38
BAB V KESIMPULAN	41
5.1 Kesimpulan	41
5.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	45
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Cara Mengeja	8
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i>	18
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Masuk	21
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Pilih Level.....	22
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Level 1	23
Gambar 3.6 <i>Activity Diagram</i> Level 2	24
Gambar 3.7 <i>Activity Diagram</i> 3 Huruf.....	25
Gambar 3.8 <i>Activity Diagram</i> 4 Huruf.....	26
Gambar 3.9 <i>Activity Diagram</i> 5 Huruf.....	27
Gambar 3.10 <i>Activity Diagram</i> Level 3	28
Gambar 3.11 <i>Activity Diagram</i> Level 4	29
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	32
Gambar 4.2 Tampilan Level 1	33
Gambar 4.3 Tampilan Level 2	33
Gambar 4.4 Tampilan 3 Huruf	34
Gambar 4.5 Tampilan 4 Huruf	35
Gambar 4.6 Tampilan 5 Huruf	35
Gambar 4.7 Tampilan Level 3	36
Gambar 4.8 Tampilan Level 4	36

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Rencana Pengujian Aplikasi	37
Tabel 4.2 Tabel Pengujian Masuk	37
Tabel 4.3 Pengujian Menu Utama.	37
Tabel 4.4 Persentase Respons User Setelah Menggunakan Aplikasi..	38