

PERANCANGAN APLIKASI PEMBELAJARAN UNTUK PAUD (PENDIDIKAN ANAK USIA DINI) BERBASIS MULTIMEDIA

Fariz Iman Teguh Rahardjo | 110471100019

Abstrak

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang. Proses belajar terjadi karena adanya interaksi dengan lingkungan yang bisa dilakukan kapan saja dan dimana saja, adapun perubahan tingkah laku pada orang yang telah melakukan proses belajar yang disebabkan perubahan tingkat pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Dengan proses pembelajaran dan perkembangan teknologi yang semakin canggih sangat membantu dunia pendidikan dikarenakan dapat membantu proses pembelajaran melalui teknologi yang bisa kita manfaatkan sehari-hari. Kemajuan teknologi ini menjadikan dunia pendidikan saat proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan interaktif yang bertujuan supaya anak tidak cepat bosan untuk belajar yang selalu monoton.

Tugas akhir ini membuat sebuah aplikasi untuk pembelajaran untuk paud berbasis multimedia. Aplikasi ini menjadi tiga pilihan menu utama yang diantaranya dimulai dari “Mulai”, “Tentang”, “Selesai”. Dalam menu utama tersebut dibagi beragam pengenalan anak paud yang berisikan pengenalan Angka¹, Huruf², Hewan³, Buah⁴, Sayur⁵, Warna⁶, Alat Transportasi⁷, Video lagu anak⁸ dan Game⁹ yang meliputi pengenalan tersebut.

Kata Kunci : *pembelajaran, efektif, interaktif, interaksi, game*

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah penulis panjatkan puji syukur kepada Allah S.W.T atas limpahan rahmat dan berkahnya penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.

Dalam melakukan suatu proses besar mustahil bila tidak ada rangkulan tangan dari orang lain. Begitu juga dengan penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karenanya penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sbesar-besarnya untuk diberikan kepada orang-orang yang telah berperan penting dalam penyelesaian tugas akhir ini.

1. Keluarga besar (Alm) M. Supi'i, penulis sangat berterima kasih kepada semua anggota keluarga, dimana perhatian semua keluarga kepada penulis bisa mensupport dan memberi semangat, sehingga penulis bisa menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Ibu Eka Mala Sari R, S.Kom, M.kom, penulis sangat berterima kasih kepada Ibu karena dengan bimbingan, perhatian, dan kepedulian ibu pembimbing kepada penulis, tugas akhir ini dapat diselesaikan sesuai yang diharapkan.
3. Komunitas Mahasiswa Jombang (KUMBANG) yang telah memberi semangat dan dukungan. Penulis sangat berterima kasih untuk tetap menyelesaikan proses perkuliahan meskipun penulis tidak bisa membuat kalian bangga terhadap penulis.
4. Ningwati penulis sangat berterima kasih karena dengan perhatian dan ketulusan hati menemani. Penulis berharap semoga kita bisa langgeng selamanya
5. Teman-teman angkatan Teknik Multimedia dan Jaringan 2011. Penulis sangat senang sekali bisa mempunyai teman seperti kalian semua. Dukungan kalian penulis bisa menyelesaikan Tugas Akhir.

DAFTAR ISI

	Hal.
JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II STUDI PUSTAKA	7
2.1 Multimedia	7
2.2 Media Pembelajaran	10
2.3 Jenis-jenis Sumber Belajar dan Media Pembelajaran di Paud.....	13
2.4 Manfaat Media Pendidikan.....	16
2.5 Macam-macam Media Pembelajaran dan Karakteristiknya	17
2.6 text to speech	22
BAB III PERANCANGAN APLIKASI	25
3.1 Perancangan Sistem.....	25
3.2 Use Case Diagram	27
3.2.1 Usecase User	27
3.3 Activity Diagram.....	28
3.3.1 Activity Diagram Untuk Case Menu Awal	28
3.3.2 Activity Diagram Untuk Case Menu Masuk	29
3.3.3 Activity Diagram Untuk Case Menu Tentang	29
3.3.4 Activity Diagram Untuk Case Menu Keluar	30
3.4 Rancangan GUI	31
3.4.1 Tampilan GUI Menu Awal	31
3.4.2 Tampilan GUI Menu Masuk	33

3.4.3 Tampilan GUI Menu Hewan	34
3.4.4 Tampilan GUI Menu Buah	37
3.4.5 Tampilan GUI Menu Sayur	39
3.4.6 Tampilan GUI Menu Angka	40
3.4.7 Tampilan GUI Menu Huruf	42
3.4.8 Tampilan GUI Menu Warna	45
3.4.9 Tampilan GUI Menu Transportasi	46
3.4.10 Tampilan GUI Menu Tentang	48
3.4.11 Tampilan GUI Menu Keluar	49
3.4.12 Tampilan GUI Menu Video	50
BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM	53
4.1 Spesifikasi Kebutuhan	53
4.2 Tampilan Aplikasi	53
4.2.1 Menu Awal	53
4.2.2 Menu Masuk	54
4.2.3 Menu Tentang	55
4.2.4 Menu Keluar	55
4.2.5 Menu Hewan	56
4.2.6 Menu Buah	57
4.2.7 Menu Sayur	58
4.2.8 Menu Angka	58
4.2.9 Menu Huruf	59
4.2.10 Menu Warna	59
4.2.11 Menu Transportasi	60
4.2.12 Menu Game	61
4.2.13 Menu Video	62
BAB V PENUTUP	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	xi
LAMPIRAN	
BIOGRAFI PENULIS	