

**APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN SUARA HEWAN UNTUK
ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA**

TUGAS AKHIR

NO.799/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2020

**Diajukan Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer Pada Program Studi
Ilmu Komputer Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira**



Oleh

Adelheid Irene Daba
231 17 130

**PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDIRA
KUPANG
2021**

HALAMAN PERSETUJUAN

TUGAS AKHIR

NO.799/WML.FT.H6/T.ILKOM/TA/2020

APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN SUARA HEWAN UNTUK
ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA

Oleh

Adelheid Irene Daba

231 17 130

DIPERIKSA/DISETUJUI OLEH PEMBIMBING

Di : Kupang

Tanggal : Mei 2021

DOSEN PEMBIMBING I

DOSEN PEMBIMBING II

Emiliana Mesibatak, ST,MT

& n- Yulianti Paula Bria, ST,MT

MENGETAHUI
KETUA PRODI ILMU KOMPUTER
UNIKA WIDYA MANDIRA KUPANG



Paulina Aliandu, ST, M.Cs

MENGESAIHKAN
DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIKA WIDYA MANDIRA KUPANG



Patrisius Batarius, ST, MT

HALAMAN PENGESAHAN

TUGAS AKHIR

NO.799/WM.FT.H6/T.ILKOM/TA/2020

APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN SUARA HEWAN UNTUK
ANAK USIA DINI BERBASIS MULTIMEDIA



KETUA PELAKSANA

Emiliana Meolbatak, ST, MT

SEKRETARIS PELAKSANA

Dr. Yulianti Paula Bria, ST,MT

LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

Tuhan Yesus dan Bunda Maria, atas penyertaan dan segala tuntunan-Nya.

Keluargaku yang tercinta:

Alm Bapak Martinus Missa dan Mama Paulina Pau serta kakak Vinsen

Missa, Venta Wanda, Rita Wanda, adik Soter Missa, Tin Eka serta kekasih Jefry

BereMau yang selalu memberikan dukungan, motivasi, fasilitas dan doa.

Sahabat-sahabatku :

Teman-teman Ilmu Komputer angkatan 2017 dan sahabat-sahabat

Terima kasih atas segala bantuan, dukungan dan doanya.

HALAMAN MOTTO

“Memulai Dengan Penuh Keyakinan, Menjalankan Dengan Penuh Keikhlasan Dan Menyelesaikan Dengan Penuh Kebahagiaan”.

PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Adelheid Irene Daba
No.Registrasi :231 17 130
Fakultas/Jurusan/Prodi :Teknik/Ilmu Komputer

Dengan ini menyatakan bahwa hasil karya tulis [skripsi]dengan judul ***“Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Suara Hewan Untuk Anak Usia Dini Berbasis Multimedia”*** adalah benar-benar hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari di temukan penyimpangan maka saya bersedia dituntut secara hukum

Kupang, 2021

Mahasiswa



Adelheid Irene Daba

Adelheid Irene Daba
231 17 130

KATA PENGANTAR

Puji syukur dan terima kasih ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala cinta kasih serta campur tangan dan bimbingan-Nya sehingga penyusunan tugas akhir ini dapat diselesaikan.

Dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini penulis menyadari bahwa tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan, dorongan moril maupun materil dari berbagai pihak, karena itu pada kesempatan ini penulis juga mengucapkan limpah terima kasih kepada :

1. Tuhan Yesus Kristus dan Bunda Maria yang selalu membimbing dan menyertai penulis sehingga tulisan ini dapat terselesaikan.
2. Alm Bapak Martinus Missa dan Mama Paulina Pau serta kakak Vinsen Missa, Venta Wanda, Rita Wanda, adik Soter Missa dan Tin Eka yang selalu memberikan dukungan, motivasi, fasilitas dan doa.
3. Pater Dr. Philipus Tule, SVD, selaku Rektor Universitas Katolik Widya Mandira.
4. Pak Patrisius Batarius, ST,MT selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Katolik Widya Mandira.
5. Ibu Paulina Aliandu, ST, M.Cs selaku Ketua Program Studi Ilmu Komputer Universitas Katolik Widya Mandira.
6. Ibu Emiliana Meolbatak, ST, MT selaku dosen pembimbing I yang sudah membimbing dan mengarahkan sehingga penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.

7. Ibu Yulianti P. Bria, ST, MT selaku dosen pembimbing II yang sudah membimbing dan mengarahkan sehingga penulisan tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik.
8. Ibu Emerensiana Ngaga, ST, MT selaku dosen penguji I, Terima kasih kritik dan saran yang membangun.
9. Pak Ign. Pricher A.N. Samane, S.Si., M.Eng selaku dosen penguji II, Terima kasih kritik dan saran yang membangun.
10. Sahabat-sahabatku Petty Bukang dan Yeti Koten serta semua angkatan 2017

Penulisan tugas akhir ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, oleh karena itu segala kritik dan saran sangat diharapkan untuk kemajuan bersama. Akhir kata semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Kupang, Juni 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
LEMBAR PERSEMBAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERNYATAAN KEASLIAN HASIL KARYA.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian	3
1.5 Metode Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan	7
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Penelitian Terdahulu	9
2.2 Pengertian Pembelajaran.....	12

2.3	Pengertian Suara.....	12
2.4	Pengertian Hewan	12
2.5	Pengertian Pendidikan.....	12
2.6	Pengertian Anak.....	12
2.7	Pengertian Usia Dini	13
2.8	Kurikulum PAUD	13
2.9	Materi PAUD	13
2.10	Sejarah Multimedia	14
2.11	Defenisi Multimedia.....	15
2.12	Director MX 2004.....	15
2.12.1	Area Kerja Director MX 204	16
2.13	APIs (Alication Programming Interface).....	18
2.13.1	Tie-tie scripts.....	18
2.14	Sekilas Tentang Adobe Photoshop CS6.....	19
2.15	Sekilas Tentang Adobe Audition CS6	19
BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM		
3.1	Analisis Sistem.....	20
3.2	Analisis Peran Pengguna.....	21
3.3	Pengembangan Sistem	21
3.4	Sistem Perangkat Pendukung	27
3.4.1	Sistem Pengkat Keras	27
3.4.2	Sistem Perangkat Lunak.....	27
3.5	Story Board Aplikasi.....	28

3.6 Perancangan Tampilan (Interface Design).....	36
3.6.1 Tampilan Awal.....	36
3.6.2 Rancangan Tampilan Menu Utama.....	37
3.6.3 Rancangan Tampilan Menu Belajar.....	38
3.6.4 Rancangan Tampilan Menu Suara Hewan.....	39
3.6.5 Rancangan Tampilan Menu Bermain.....	39

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Implementasi Aplikasi	41
4.1.1 Implementasi Movie Pengenalan Suara Hewan.....	42
4.1.2 Implementasi Tampilan Awal	43
4.1.3 Implementasi Tampilan Menu Utama.....	43
4.1.4 Implementasi Tampilan Menu Belajar.....	45
4.1.4.1 Implementasi Tampilan Menu Belajar Suara Hewan	46
4.1.4.2 Implementasi Tampilan Menu Belajar Tentang Hewan	48
4.1.5 Implementasi Tampilan Menu Bermain	51
4.1.5.1 Tampilan Permainan Level 1	52
4.1.5.2 Tampilan isi permainan level 1	52
4.1.5.3 Tampilan Hasil Permainan Level 1	53
4.1.5.4 Tampilan Hasil Permainan Level 1	54
4.1.5.5 Tampilan Permainan Level 2	54
4.1.5.6 Tampilan Hasil Permainan Level 2	55
4.1.6 Tampilan Profil Tentang Saya	56

BAB V ANALISIS HASIL

5.1 Pengujian Aplikasi	57
5.2 Analisis Hasil Pengujian	57
5.3 Evaluasi.....	60

BAB VI PENUTUP

6.1 Kesimpulan.....	62
6.2 Saran.....	62

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	4
Gambar 2.1 Area Kerja Macromedia Mx 2004	16
Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia	22
Gambar 3.2 Rancangan Tampilan awal Aplikasi	37
Gambar 3.3 Rancangan Tampilan Menu utama.....	37
Gambar 3.4 Rancangan Tampilan Menu Belajar	38
Gambar 3.5 Rancangan Tampilan Menu Suara Hewan	38
Gambar 3.6 Rancangan Tampilan Menu Tentang Hewan	39
Gambar 3.7 Rancangan Tampilan Tentang Menu Bermain.....	39
Gambar 3.8 Rancangan Tampilan Bermain Level 1	40
Gambar 3.9 Rancangan Tampilan Hasil Skor level 1	40
Gambar 3.10 Rancangan Tampilan Bermain Tebak Suara Hewan.....	41
Gambar 3.11 Rancangan Tampilan Bermain Hasil Skor Level 2	41
Gambar 4.1 Tampilan Awal.....	43
Gambar 4.2 Tampilan Menu Utama.....	43
Gambar 4.3 Tampilan Menu Belajar.....	45
Gambar 4.4 Tampilan Belajar Suara Hewan.....	46
Gambar 4.5 Tampilan Belajar Tentang Hewan.....	48
Gambar 4.6 Tampilan Menu Bermain	51
Gambar 4.7 Tampilan level 1	52
Gambar 4.8 Tampilan Isi Permainan Level 1	52
Gambar 4.9 Tampilan hasil Skor Level 1	53

Gambar 4.10 Tampilan Hasil Permainan Level 1	54
Gambar 4.11 Tampilan Isi Permainan Level 2	54
Gambar 4.12 Tampilan hasil permainan Level 2	55
Gambar 4.13 Tampilan Profil Saya	56

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Perbandingan Penelitian.....	11
Tabel 3.1 Deskripsi Tombol Konsep	23
Tabel 3.2 Story Board Ringkasan	24
Tabel 3.3 Perancangan StoryBoard.....	30
Tabel 5.11 Pengujian Hasil Aplikasi.....	58
Tabel 5.11 Pengujian Hasil Aplikasi.....	61

ABSTRAK

Guru-Guru pada Paud Ebenhaezer sering sekali mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, terutama materi pengenalan suara hewan kepada anak-anak. Untuk pembelajaran pengenalan suara hewan hampir tidak ada karena anak-anak masih menggunakan media buku sehingga pengenalan jenis-jenis suara hewan hanya lewat gambar dan anak-anak tidak dapat membedakan suara satu dengan yang lainnya. Dengan adanya aplikasi ini dapat membantu minat belajar anak dalam pengenalan suara hewan

Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini ialah metode pengembangan multimedia. Beberapa tahapan yaitu pengonsepan, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian dan distribusi. Aplikasi ini dibangun menggunakan software Macromedia Director MX 2004.

Penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi multimedia yang berisi materi tentang pengenalan suara hewan. Aplikasi ini dapat membantu proses pembelajaran dan mempermudah pengenalan suara hewan untuk anak-anak.

Kata Kunci: *Aplikasi Pembelajaran, Suara Hewan, Paud Ebenhaezer, Multimedia.*

ABSTRACT

Teachers in Ebenhaezer kindergarten often face difficulties in teaching kids to identify animal sounds. They only use animal pictures or books in teaching kids about animal sounds. Kids can not differentiate between an animal sounds and others. With thisnapplication,it can help the students interest recognizing the voices of animals

Method used in creating this application is multimedia development method. Phases of making this thesis are concepts, setting up plans, matter raising, thesis making, thesis examining, and distribution. This application is made of macromedia director MX software 2004 .

This research produces a multimedia application provided by animal sounds identification subject. This application can help on learning process about identifying animal sounds for kids.

Keywords: Learning Application, Animal Sounds, Paud Ebenhaezer, Multimedia.