

**APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI**

SKRIPSI



**Disusun Oleh:
M. RAHMATULLAH RAMDHANI
11.18.147**

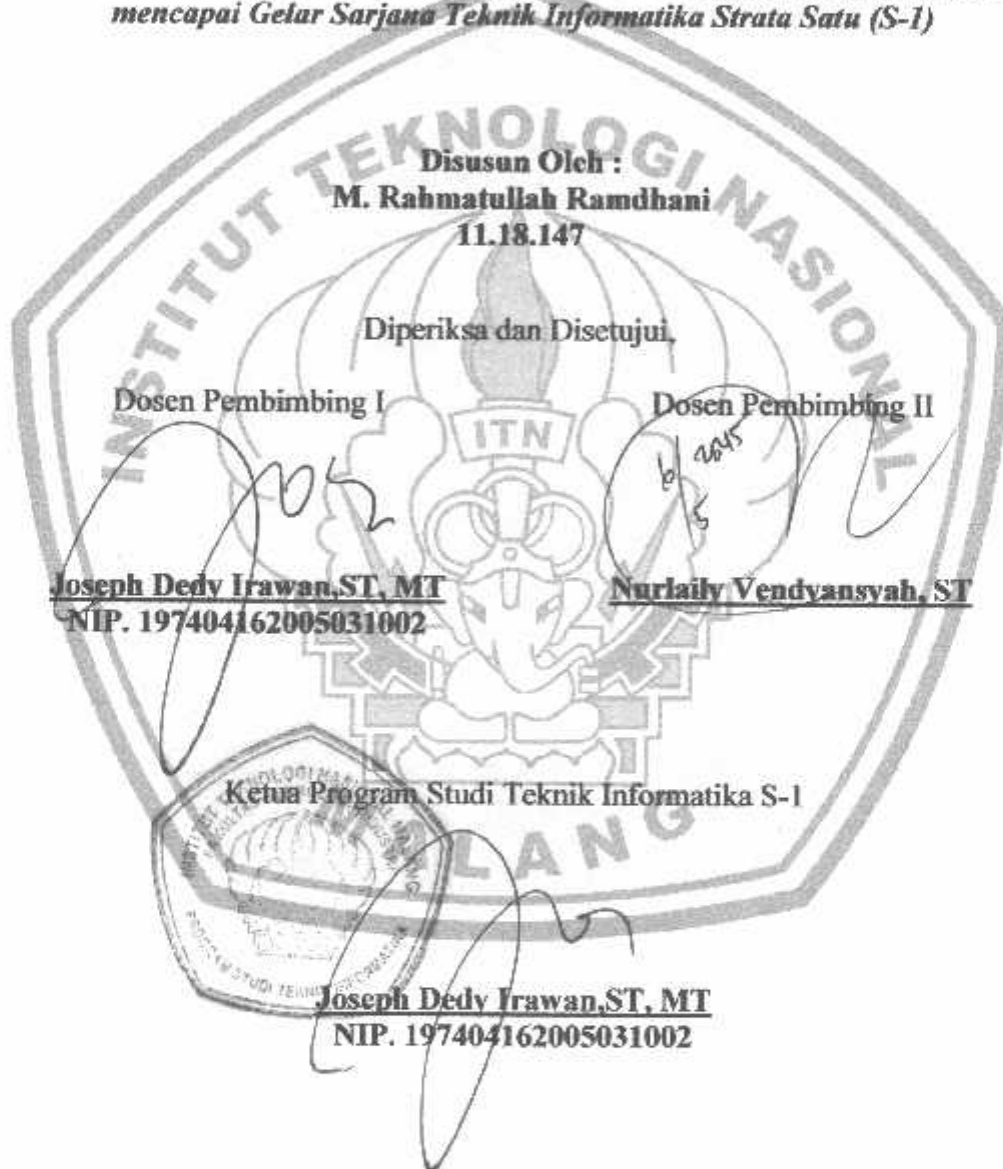


**INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
JURUSAN STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
2015**

LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN
APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN
PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

SKRIPSI

Disusun dan Diajukan untuk melengkapi dan memenuhi persyaratan guna mencapai Gelar Sarjana Teknik Informatika Strata Satu (S-1)



PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
2015

LEMBAR KEASLIAN
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Rahmatullah Ramdhani
Nim : 11. 18. 147
Program Studi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul:

**“APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF ABJAD
UNTUK ANAK USIA DINI”**

Adalah skripsi saya sendiri bukan duplikat serta mengutip atau menyadur seluruhnya karya orang lain kecuali dari sumber aslinya.

Malang, 10 April 2015

Yang membuat pernyataan



M. Rahmatullah Ramdhani

APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

M. Rahmatullah Ramdhani

Program Studi Teknik Informatika S-1
Fakultas Teknologi Industri
Institut Teknologi Nasional Malang
Jl. Raya Karanglo Km. 2 Tasikmadu-Malang
Email: done_don28@yahoo.com

Dosen Pembimbing: 1. Joseph Dedy Irawan,ST, MT
2. Nurlaily Vendyansyah, ST

Abstraksi

Pendidikan merupakan sesuatu yang tertanam dalam kehidupan untuk menambah kemampuan pribadi dari manusia. Pendidikan dapat ditanamkan mulai usia dini oleh orang tua. Anak usia dini dapat memiliki kemampuan mengenal lingkungan dan belajar melalui lingkungan sekitar. Pada dasarnya manusia memiliki panca indera yang peka, anak usia dini dapat melihat melalui panca indera mata dan mendengar melalui panca indera telinga. Salah satu cara mendidik anak usia dini adalah melalui media pembelajaran. Media pembelajaran untuk anak usia dini dapat berupa suara dan gambar sebagai penghantar pembelajaran pendidikan untuk manusia menuju lebih baik.

Pada skripsi ini penulis membuat aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini. Aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini (3-6 tahun) dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pengenalan huruf untuk anak usia dini(3-6 tahun. Aplikasi ini dibuat menggunakan software adobe flash cs6 dengan action script 3.0.

Dalam proses implementasinya, aplikasi ini dibuat berbasis android dengan orientasi layar portrait. Hasil pengujian aplikasi ini meliputi pengujian kinerja aplikasi beserta layoutnya, pengujian operating system, dan pengujian user. Aplikasi Media Pembelajaran pengenalan huruf untuk anak usia dini ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran pengenalan huruf untuk anak usia dini setelah dilakukan pengujian secara bertahap pada anak usia dini(3-6 tahun).

Kata Kunci: *pendidikan, anak usia dini, media pembelajaran, android.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat ALLAH S.W.T atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **APLIKASI MEDIA PEMBELAJARAN PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI** sesuai dengan waktu yang ditentukan.

Sholawat serta Salam tercurahkan pada junjungan alam Nabi besar Muhammad S.A.W beserta keluarga, sahabat, kerabat dan pengikut beliau hingga akhir zaman. Pada penyusunan skripsi ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Allah S.W.T atas segala nikmat dan kemudahan yang telah diberikan selama penyusunan skripsi
2. Ayahanda Drs. Mukhsin dan Ibunda Dende Kartini selaku orang tua dari penulis sebagai pendukung utama dari segi moril maupun materil.
3. Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MT, selaku Rektor Institut Teknologi Nasional Malang.
4. Ir. Anang Subardi, MT, selaku Dekan Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Nasional Malang.
5. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
6. Sonny Prasetyo, ST, MT, selaku Sekertaris Program Studi Teknik Informatika, Institut Teknologi Nasional Malang.
7. Joseph Dedy Irawan, ST, MT, selaku Dosen Pembimbing I, yang selalu memberikan masukan.
8. Nurlaily Vendyansyah, ST, selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan kesabaran dalam membimbing penulis.
9. Pclajar Islam Indonesia (PII) yang menjadi sarana perjuangan penulis dalam mencari pengalaman dan ilmu pengetahuan non akademik.

10. Rekan-Rekan Pelajar Islam Indonesia Daerah Mataram, Malang dan Wilayah Jawa Timur yang banyak memberikan semangat, kekuatan mental dalam penyelesaian skripsi penulis.
11. BRIGADE PELAJAR ISLAM INDONESIA yang menjadi sarana implementasi penulis dalam penerapan dan pencarian pengalaman hidup non akademik.
12. Rekan-Rekan BRIGADE PELAJAR ISLAM INDONESIA yang telah banyak memberikan masukan serta persahabatan yang kuat sehingga penulis mampu belajar tentang hidup dan menyelesaikan skripsi.
13. Rekan-rekan NGOPI (ngobrol pikiran) yang telah mampu menerima dan menemani penulis saat penyusunan skripsi.
14. Tenbi perwinto, Achmad Rizki Ridho, Indra Sucipta, yang menemani dan memberikan masukan hidup penulis.
15. Ialu Raynaldi Pratama Putra, Annisa Rahmani, Baiq Megha Hikmah, Rosmalia Tri Susanti selaku semeton dan segenap kawan-kawan mataram yang banyak memberikan masukan dan semangat pada penulis
16. Semua dosen Program Studi Teknik Informatika yang telah membantu dalam penulisan dan masukan.
17. Semua teman seperjuangan yang telah membantu dalam terselesaikannya skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi masih jauh dari sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca, Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca.

Malang, Februari 2015

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR KEASLIAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	2
1.3. Tujuan	2
1.4. Batasan Masalah	3
1.5. Metode Penelitian	3
1.6. Sistematika Penulisan	4
BAB II DASAR TEORI	
2.1. Pendidikan Anak Usia Dini.....	5
2.2. Media Pembelajaran	6
2.2.1 Jenis-jenis Media Pembelajaran	7
2.2.2 Game	8
2.3. Adobe Flash Profesional CS6	11
2.4. Android	12
2.5. XML (<i>Extensible Markup Language</i>)	15
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	
3.1. Analisa Kebutuhan	17
3.2. Desain Aplikasi	17
3.2.1. Perancangan Sistem	18
3.2.2. Membuat Flowchart Aplikasi.....	18
3.2.3. <i>Flowchart game</i> (kuis)	21
3.2.4. Perancangan alur cerita (<i>story line</i>)	23
3.2.5. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi	23
3.3. Desain Halaman aplikasi	25
3.3.1. Halaman Menu Utama	25
3.3.2. Halaman Menu Indonesia	25
3.3.3. Halaman Menu Belajar	26
3.3.4. Halaman Menu Bermain	27
3.3.5. Halaman Menu Tentang	29
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI	
4.1. Implementasi Sistem.....	31
4.1.1 Tampilan User Interface	31
4.1.1.1 Tampilan Menu Utama	31

4.1.1.2 Tampilan Menu Indonesia	32
4.1.1.3 Tampilan Menu Belajar A	33
4.1.1.4 Tampilan Menu Belajar B	34
4.1.1.5 Tampilan Menu Belajar C	35
4.1.1.6 Tampilan Menu Belajar D	36
4.1.1.7 Tampilan Menu Belajar E	37
4.1.1.8 Tampilan Menu Belajar F	38
4.1.1.9 Tampilan Menu Belajar G	39
4.1.1.10 Tampilan Menu Belajar H	40
4.1.1.11 Tampilan Menu Belajar I	41
4.1.1.12 Tampilan Menu Belajar J	42
4.1.1.13 Tampilan Menu Belajar K	43
4.1.1.14 Tampilan Menu Belajar L	44
4.1.1.15 Tampilan Menu Belajar M	45
4.1.1.16 Tampilan Menu Belajar N	46
4.1.1.17 Tampilan Menu Belajar O	47
4.1.1.18 Tampilan Menu Belajar P	48
4.1.1.19 Tampilan Menu Belajar Q	49
4.1.1.20 Tampilan Menu Belajar R	50
4.1.1.21 Tampilan Menu Belajar S	51
4.1.1.22 Tampilan Menu Belajar T	52
4.1.1.23 Tampilan Menu Belajar U	53
4.1.1.24 Tampilan Menu Belajar V	54
4.1.1.25 Tampilan Menu Belajar W	55
4.1.1.26 Tampilan Menu Belajar Q	56
4.1.1.27 Tampilan Menu Belajar Y	57
4.1.1.28 Tampilan Menu Belajar Z	58
4.1.1.29 Tampilan Halaman Menu Latihan	59
4.1.1.30 Tampilan Halaman Skor Latihan	60
4.1.1.31 Tampilan Halaman Menu Inggris	61
4.1.1.32 Tampilan Halaman <i>Leran</i> A	62
4.1.1.33 Tampilan Halaman <i>Learn</i> B	63
4.1.1.34 Tampilan Halaman <i>learn</i> C	64
4.1.1.35 Tampilan Halaman <i>Learn</i> D	65
4.1.1.36 Tampilan Halaman <i>Learn</i> E	66
4.1.1.37 Tampilan Halaman <i>Learn</i> F	67
4.1.1.38 Tampilan Halaman <i>Learn</i> G	68
4.1.1.39 Tampilan Halaman <i>Learn</i> H	69
4.1.1.40 Tampilan Halaman <i>Learn</i> I	70
4.1.1.41 Tampilan Halaman <i>Learn</i> J	71
4.1.1.42 Tampilan Halaman <i>Learn</i> K	72
4.1.1.43 Tampilan Halaman <i>Learn</i> L	73
4.1.1.44 Tampilan Halaman <i>Learn</i> M	74
4.1.1.45 Tampilan Halaman <i>Learn</i> N	75
4.1.1.46 Tampilan Halaman <i>Learn</i> O	76
4.1.1.47 Tampilan Halaman <i>Learn</i> P	77
4.1.1.48 Tampilan Halaman <i>Learn</i> Q	78
4.1.1.49 Tampilan Halaman <i>Learn</i> R	79
4.1.1.50 Tampilan Halaman <i>Learn</i> S	80
4.1.1.51 Tampilan Halaman <i>Learn</i> T	81

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Tabel Pengujian Fungsional Aplikasi	92
Tabel 4.2. Tabel Hasil Pengujian Sistem kepada <i>User</i>	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Blok Diagram	18
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> Aplikasi.....	21
Gambar 3.3. <i>Flowchart</i> Game	22
Gambar 3.4. Struktur Navigasi Aplikasi	24
Gambar 3.5. Desain Halaman Menu Utama	25
Gambar 3.6 Desain Halaman Menu Indonesia	26
Gambar 3.7 Desain Halaman Menu Belajar	27
Gambar 3.8 Desain Halaman Menu Bermain	28
Gambar 3.9 Desain Halaman skor	29
Gambar 3.10 Desain Halaman Tentang	30
Gambar 4.1 Tampilan Menu utama	32
Gambar 4.2 Tampilan Halaman Menu Indonesia	33
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Belajar A	34
Gambar 4.4 Tampilan Halaman Belajar B	35
Gambar 4.5 Tampilan Halaman Belajar C	36
Gambar 4.6 Tampilan Halaman Belajar D	37
Gambar 4.7 Tampilan Halaman Belajar E	38
Gambar 4.8 Tampilan Halaman Belajar F	39
Gambar 4.9 Tampilan Halaman Belajar G	40
Gambar 4.10 Tampilan Halaman Belajar H	41
Gambar 4.11 Tampilan Halaman Belajar I	42
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Belajar J	43
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Belajar K	44
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Belajar L	45
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Belajar M	46
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Belajar N	47
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Belajar O	48
Gambar 4.18 Tampilan Halaman Belajar P	49
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Belajar Q	50
Gambar 4.20 Tampilan Halaman Belajar R	51

Gambar 4.21 Tampilan Halaman Belajar S	52
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Belajar T	53
Gambar 4.23 Tampilan Halaman Belajar U	54
Gambar 4.24 Tampilan Halaman Belajar V	55
Gambar 4.25 Tampilan Halaman Belajar W	56
Gambar 4.26 Tampilan Halaman Belajar X	57
Gambar 4.27 Tampilan Halaman Belajar Y	58
Gambar 4.28 Tampilan Halaman Belajar Z	59
Gambar 4.29 Tampilan Halaman Menu Latihan	60
Gambar 4.30 Tampilan Halaman Poin Latihan	61
Gambar 4.31 Tampilan Halaman Menu Inggris	62
Gambar 4.32 Tampilan Halaman <i>learn A</i>	63
Gambar 4.33 Tampilan Halaman Learn B	64
Gambar 4.34 Tampilan Halaman Learn C	65
Gambar 4.35 Tampilan Halaman Learn D	66
Gambar 4.36 Tampilan Halaman Learn E	67
Gambar 4.37 Tampilan Halaman Learn F	68
Gambar 4.38 Tampilan Halaman Learn G	69
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Learn H	70
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Learn I	71
Gambar 4.41 Tampilan Halaman Learn J	72
Gambar 4.42 Tampilan Halaman Learn K	73
Gambar 4.43 Tampilan Halaman Learn L	74
Gambar 4.44 Tampilan Halaman Learn M	75
Gambar 4.45 Tampilan Halaman Learn N	76
Gambar 4.46 Tampilan Halaman Learn O	77
Gambar 4.47 Tampilan Halaman Learn P	78
Gambar 4.48 Tampilan Halaman Learn Q	79
Gambar 4.49 Tampilan Halaman Learn R	80
Gambar 4.50 Tampilan Halaman Learn S	81
Gambar 4.51 Tampilan Halaman Learn T	82
Gambar 4.52 Tampilan Halaman Learn U	83
Gambar 4.53 Tampilan Halaman Learn V	84
Gambar 4.54 Tampilan Halaman Learn W	85

Gambar 4.55 Tampilan Halaman Learn X	86
Gambar 4.56 Tampilan Halaman Learn Y	87
Gambar 4.57 Tampilan Halaman Learn Z	88
Gambar 4.58 Tampilan Halaman Menu <i>excercises</i>	89
Gambar 4.59 Tampilan Halaman <i>score</i>	90
Gambar 4.60 Tampilan Halaman Tentang	91

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi merupakan sebuah terobosan baru yang dapat membantu manusia dalam melakukan pekerjaan sehari-hari. Teknologi dalam dunia saat ini sangat berkembang pesat. Perkembangan teknologi saat ini seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern. Perkembangan zaman yang semakin modern membuat teknologi menjadi semakin berkembang.

Perkembangan teknologi saat ini, sangat tak mampu terbendung lagi, khususnya dalam teknologi bidang ponsel selular atau yang biasa dikenal dengan handphone. Handphone yang dulunya diciptakan sebagai alat komunikasi suara dan pesan singkat, saat ini telah melebihi fungsi sebelumnya.

Perkembangan teknologi pada zaman ini, telah mampu menciptakan teknologi baru yaitu smartphone. Smartphone yang merupakan alat komunikasi yang dilengkapi fitur-fitur tambahan lainnya. Smartphone memiliki kelebihan lain, yang dapat mengakses permainan, media sosial, dan bahkan berkomunikasi melalui jaringan 3G. Smartphone saat ini bahkan telah memiliki sistem operasi tersendiri, seperti halnya komputer. Smartphone saat ini, merupakan barang wajib yang dimiliki oleh kalangan menengah keatas. Smartphone yang kita kenal saat ini, memiliki operating system android, dengan versi yang berbeda-beda.

Perkembangan teknologi telah dirasakan pula oleh teman-teman dan adik-adik serta masyarakat pada umumnya yang sedang tumbuh pada zaman modern saat ini. Dunia pendidikan telah banyak memanfaatkan perkembangan teknologi dalam memberikan dan menyampaikan pembelajaran bagi anak didik mereka masing-masing.

Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia yang sangat melesat tinggi, kesibukan manusia di dunia juga semakin tinggi. Termasuk manusia yang memiliki pekerjaan untuk mencari nafkah dalam memenuhi kehidupan sehari-hari. Banyak orang tua yang memiliki anak-anak yang ditinggal untuk

mencari nafkah sebagaimana kewajiban seorang ayah untuk memberi makan keluarganya. Saat ini telah banyak pula ibu yang bekerja untuk mencari nafkah bagi keluarga. Hal yang terjadi seperti ini, membuat perkembangan anak sedikit tidak terkontrol oleh orang tua yang memiliki kesibukan lainnya.

Pendidikan merupakan sesuatu yang harus didapatkan oleh semua orang, tanpa terkecuali. Pendidikan dapat di mulai sejak dini, saat ini penulis banyak mendapati pendidikan untuk anak usia dini.

Anak usia dini yaitu anak yang berusia dari 3-6 tahun [1]. Usia seperti ini, usia anak yang banyak menangkap pembelajaran dari lingkungan sekitar dan memanfaatkan panca indera yang ia miliki.

Dari pemaparan diatas, penulis bermaksud untuk merancang sebuah aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini. Penulis menyusunnya dalam sebuah tugas akhir yang berjudul "RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari Uraian Latar Belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi yang mampu mengenalkan abjad untuk anak usia dini. Yang menjadi permasalahan adalah:

1. Bagaimana dapat merancang dan membangun aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) menggunakan *software adobe flash cs6 action script 3.0?*
2. Bagaimana mengenalkan huruf abjad untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) yang diimplementasikan dalam sebuah aplikasi?

1.3 Tujuan

1. Mengenalkan huruf abjad umumnya pada masyarakat yang belum mampu mengenal huruf dan khususnya pada anak usia dini (usia 3-6 tahun) dengan media aplikasi.
-

2. Memberikan kemudahan dan mengenalkan perkembangan teknologi pada dunia pendidikan, umumnya untuk pengajar atau mediator.
3. Memberikan pembelajaran untuk masyarakat yang belum mampu mengenal huruf pada umumnya dan khususnya pada anak usia dini (usia 3-6 tahun) dalam bentuk aplikasi.

1.4 Batasan Masalah

Dalam perancangan aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun) , penulis memiliki beberapa batasan masalah, antara lain :

1. Aplikasi ini berlaku untuk *smartphone* yang bersistem operasi android.
2. Aplikasi ini hanya terintegrasi secara *offline*.
3. Aplikasi ini diperuntukan umumnya untuk orang yang belum mampu membaca dan mengenali huruf, namun di khususkan untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun).
4. *Software* yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah *adobe flash cs6*.
5. *Edugame* dalam aplikasi ini berupa *audio* dan visual. *Audio* yang akan mengarahkan anak usia dini (3-6 tahun) untuk memilih gambar atau visual yang tepat dengan arahan dari *audio* tersebut.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk dapat Mencapai keinginan dalam pembuatan aplikasi pengenalan huruf abjad untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun), maka perlu dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Studi *Literature*

Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengambil sumber referensi dari buku teks ataupun internet mengenai pembelajaran untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun).

2. Analisa Kebutuhan

Mengkaji informasi untuk dirangkum agar lebih efektif serta menganalisa kebutuhan sesuai informasi yang dirangkum.

3. Perancangan Aplikasi

Merancang algoritma sesuai metode yang digunakan.

4. Pembuatan Aplikasi

Pada tahap ini system yang telah dirancang kemudian diimplementasikan kedalam *adobe flash cs6* dengan *action script 3.0*.

5. Uji coba dan Evaluasi Aplikasi

Uji coba ini bertujuan untuk mengeksekusi program dengan menemukan kesalahan serta menguji sistem hasil implementasi algoritma.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dan memahami pembahasan pada penulisan skripsi ini, maka sistematika penulisan yang diperoleh sebagai berikut :

- BAB I** : Pendahuluan
 Bab ini, akan dibahas mengenai latar belakang pemilihan judul, perumusan masalah, tujuan, pembatasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.
- BAB II** : Landasan Teori
 Bab ini berisi landasan teori yang berhubungan dengan pembelajaran untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun), dan teori mengenai software pendukung pembuatan aplikasi pembelajaran yang penulis buat ini.
- BAB III** : Analisis dan Perancangan
 Berisi mengenai analisis dan perancangan dari Aplikasi pengenalan huruf abjad untuk anak usia dini (usia 3-6 tahun).
- BAB IV** : Implementasi dan Pengujian
 Bab ini membahas mengenai semua proses yang dilakukan di dalam aplikasi, perancangan tampilan aplikasi dan hasil implementasi berupa *capture-screen* dari masing-masing *form* di dalam aplikasi.
-

BAB V : Penutup

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan akan menjelaskan hasil dari evaluasi aplikasi, sedangkan saran akan menjelaskan tentang pengembangan aplikasi secara lanjut.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Pendidikan Anak Usia Dini

Pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun (6 tahun) yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut, yang diselenggarakan pada jalur formal, nonformal, dan informal.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. [1]

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan masa emas atau *golden age*, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Saat ini bidang ilmu pendidikan, psikologi, kedokteran, psikiatri, berkembang dengan sangat pesat. Keadaan itu telah membuka wawasan baru terhadap pemahaman mengenai anak dan mengubah cara perawatan dan

pendidikan anak. Setiap anak mempunyai banyak bentuk kecerdasan (Multiple Intelligences) yang terdapat delapan domain kecerdasan atau intelegensi yang dimiliki semua orang, termasuk anak.

Kedelapan domain itu yaitu inteligensi *music*, kinestetik tubuh, logika matematik, linguistik (verbal), spasial, naturalis, interpersonal dan intrapersonal. Multiple Intelligences ini perlu digali dan ditumbuh kembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri. Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Sebagai orang tua kita ingin memberikan pendidikan yang terbaik pada anak-anak kita. Dan hal itu dapat dilakukan dengan berbagai cara, memilihkan sekolah yang baik buat anak-anak kita.

Saat memasukan anak-anak kita ke playgroup berbeda dengan TK, karena yang diutamakan adalah beradaptasi/sosialisasi dengan teman sebayanya disamping ada tujuan lain diantaranya : bermain & bersenang-senang, sharing, merasakan "menang dan kalah", melatih kreatifitas anak, melatih motorik kasarnya, mempersiapkan anak agar pada saat masuk TK sudah tidak lagi susah dalam bergaul / beradaptasi dengan guru serta teman-temannya. [1]

2.2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pebelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran / pelatihan.

Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Media pembelajaran

adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Oleh karena proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran.

2.2.1 Jenis-jenis media pembelajaran

Ada beberapa jenis media pembelajaran, diantaranya :

a. Media berbasis manusia

Media berbasis manusia merupakan media yang digunakan untuk mengirim dan mengkomunikasikan pesan. Media berbasis manusia, menggunakan manusia sebagai media penyampaian pesan dalam proses belajar.

b. Media berbasis cetakan

Media pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, buku kerja atau latihan, jurnal, majalah, dan lembar lepas.

c. Media berbasis visual (gambar)

Media berbasis visual (*image*) dalam hal ini memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Gaya belajar visual adalah model belajar dengan penampakan, gambar, atau visualisasi. Dalam konteks anak usia dini, gaya belajar visual sama dengan bermain visual. Secara umum, anak-anak visual (sebutan bagi anak yang senang menggunakan gaya visual ketika bermain) selalu bermain melalui hubungan visual. Jika bermain, anak visual selalu menggunakan media seperti gambar.

Dalam konteks anak-anak, biasanya anak-anak visual sangat senang bermain dengan menggunakan alat permainan edikatif, seperti : buku dengan gambar *full colour*, *puzzle* (permainan bongkar pasang gambar), dan permainan lainnya yang berhubungan dengan gambar atau visual. [1]

d. Media berbasis music (*audio*)

Musik adalah bahasa perdana otak. Musik juga dapat mempengaruhi tumbuh kembang otak, sehingga musik dapat dikatakan bahasa perdana otak. Beberapa riset di bidang *neurosains* menunjukkan bahwa bayi yang berusia tiga (3) bulan dapat mempelajari gerakan-gerakan tertentu ketika lagu-lagu tertentu dinyanyikan. Hal ini menunjukkan bahwa musik dapat digunakan untuk stimulasi memori atau daya ingat anak usia dini. [1]

e. Media berbasis audiovisual

Media visual yang menggabungkan penggunaan suara memerlukan pekerjaan tambahan untuk memproduksinya. Salah satu pekerjaan penting yang diperlukan dalam media audio-visual adalah penulisan naskah dan storyboard yang memerlukan persiapan yang banyak, rancangan dan penelitian.

f. Media berbasis komputer

Komputer memilih fungsi yang berbeda-beda dalam bidang pendidikan dan latihan komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama Computer Managed Instruction (CMI). Modus ini dikenal sebagai Computer Assisted Instruction (CAI). CAI mendukung pembelajaran dan pelatihan, akan tetapi ia bukanlah penyampai utama materi pelajaran.

2.2.2 Game

Dalam kamus bahasa Indonesia "*Game*" diartikan sebagai permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan keduanya saling berhubungan. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah

sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan, disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik dalam permainan merupakan rekayasa atau buatan, dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan.

Game bertujuan untuk menghibur, biasanya game banyak disukai oleh anak – anak hingga orang dewasa. Games sebenarnya penting untuk perkembangan otak, untuk meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah dengan tepat dan cepat karena dalam game terdapat berbagai konflik atau masalah yang menuntut kita untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Tetapi game juga bisa merugikan karena apabila kita sudah kecanduan game kita akan lupa waktu dan akan mengganggu kegiatan atau aktifitas yang sedang kita lakukan. [5].

Jenis-jenis game dapat di kelompokkan dalam beberapa kelompok. Jenis game berdasarkan alat atau platform yang digunakan, jenis game yang dilihat dari aliran atau genre pemainnya, dan jenis game lainnya.

Jenis game berdasarkan alat atau platform yang digunakan terdiri sebagai berikut :

1. Arcade games,

Arcade games yaitu yang sering disebut ding-dong di Indonesia, biasanya berada di daerah / tempat khusus dan memiliki box atau mesin yang memang khusus di design untuk jenis video games tertentu dan tidak jarang bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa “masuk” dan “menikmati”, seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan, sensor injakkan dan stir mobil (beserta transmisinya tentunya).

2. PC Games

PC Games yaitu video game yang dimainkan menggunakan Personal Computers.

3. Console games

Console games yaitu video games yang dimainkan menggunakan console tertentu, seperti Playstation 2, Playstation 3, XBOX 360, dan Nintendo Wii

4. Handheld games

Handheld game yaitu yang dimainkan di console khusus video game yang dapat dibawa kemana-mana, contoh Nintendo DS dan Sony PSP

5. Mobile games,

Mobile games yaitu yang dapat dimainkan atau khusus untuk mobile phone atau PDA.

2.2.2.1 Edugames

Video Game jenis ini dibuat dengan tujuan spesifik sebagai alat pendidikan, entah untuk belajar mengenal warna untuk balita, mengenal huruf dan angka, matematika, sampai belajar bahasa asing. Developer yang membuatnya, harus memperhitungkan berbagai hal agar game ini benar-benar dapat mendidik, menambah pengetahuan dan meningkatkan ketrampilan yang memainkannya. Target segmentasi pemain harus pula disesuaikan dengan tingkat kesulitan dan design visual ataupun animasinya. Contoh edugames : Bobi Bola, Dora the explorer, Petualangan Billy dan Tracy.[2]

2.2.2.2 Casual Game

Casual games adalah sebuah games yang dimaksudkan untuk dinikmati oleh setiap orang, baik pria dan wanita, maupun tua dan muda. Dengan ini casual games dapat diartikan sebuah game yang jauh dengan permainan hentakan, kekerasan, dan kompleksitas permainan dengan bertujuan untuk menarik pemain seluas mungkin dari berbagai kalangan.

2.2.2.3 Multiplayer Online

Game yang dimainkan online dan dengan sistem pembayaran menggunakan *voucher*, pcmbajakan sudah tidak menjadi masalah lagi. Game yang dapat dimainkan secara bersamaan oleh lebih dari 2 orang (bahkan dapat mencapai puluhan ribu orang dalam satu waktu) membuat pemain dapat bermain bersama dalam satu dunia virtual dari sekedar chatting hingga membunuh naga bersama teman yang entah bermain di mana. Umumnya permainan tipe ini dimainkan di PC dan bertema RPG, walau ada juga yang bertema music atau action. Contoh: Ragnarok online, O2jam, World of Warcraft, Ayo Dance, Lineage, Rose online.

2.2.2.3 Advergimes

Advertising games (advergimes) adalah jenis game yang secara eksplisit maupun secara menyeluruh memasukkan muatan promosi sebagai *marketing tools* ke dalam sebuah *game*. Pada *advergame*, *brand* menyatu dengan cerita, misi maupun aktifitas lain dalam *game*. Penerapan *advergame* ini dapat terlihat pada beberapa

unsur *games* seperti karakter dengan *brand* tertentu, *gameplay* menampilkan ciri khas produk tertentu, *banner* iklan pada suatu segmen *game*, ataupun unsur lainnya.

Game ini dapat dimainkan lalu dapat diberitahukan / mengundang langsung ke teman-teman user. jenis *game* yang biasanya mudah dimainkan ini mengusung dan menampilkan produk atau *brand* developer baik secara gamblang maupun tersembunyi. Di era tumbuhnya media-media baru berteknologi tinggi sekarang ini, dunia periklanan memang sudah tidak lagi terbatas pada TV, koran, majalah, billboard dan radio, video *game* sekarang telah menjadi sarana beriklan atau membangun *brand-awareness* yang efektif.

a. *Adobe Flash Professional CS6*

Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh *Adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada *website*, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *Flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas playback FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah ia mampu diberikan sedikit *code* pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada didalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML (Hypertext Markup Language)*, *PHP (Hypertext Preprocessor)*, dan Database dengan pendekatan *XML (Extensible Markup Language)*, dapat dikolaborasikan dengan web, karena mempunyai keunggulan antara lain kecil dalam ukuran file outputnya.

Movie-movie Flash memiliki ukuran file yang kecil dan dapat ditampilkan dengan ukuran layar yang dapat disesuaikan dengan keinginan. Aplikasi *Flash* merupakan sebuah standar aplikasi industri perancangan animasi web dengan peningkatan pengaturan dan perluasan kemampuan integrasi yang lebih baik. Banyak fitur-fitur baru dalam *Flash* yang dapat meningkatkan kreativitas dalam pembuatan isi media yang kaya dengan memanfaatkan kemampuan aplikasi tersebut secara maksimal. Fitur-fitur baru ini membantu kita lebih memusatkan perhatian pada desain yang dibuat secara cepat, bukannya memusatkan pada cara kerja dan penggunaan aplikasi tersebut. *Flash* juga dapat digunakan untuk mengembangkan secara cepat aplikasi-aplikasi web yang kaya dengan pembuatan *script* tingkat lanjut. Di dalam aplikasinya juga tersedia sebuah alat untuk men-debug *script*. Dengan menggunakan *Code* hint untuk mempermudah dan mempercepat pembuatan dan pengembangan isi *ActionScript* secara otomatis. Untuk memahami keamanan *Adobe Flash* dapat dilihat dari beberapa sudut pandang, berdasarkan beberapa sumber referensi bahwa tidak ada perbedaan menyolok antara *HTML* dan *JavaScript* dimana didalamnya terdapat banyak *tools* yang dapat diambil dari *SWF* termasuk *ActionScript*. Sehingga kode data dapat terjamin keamanannya.[3]

b. **Android**

Sistem Operasi *Android* adalah sistem operasi yang berbasis *Linux* untuk telepon seluler seperti telepon pintar dan komputer tablet. *Android* menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Awalnya, *Google Inc.* membeli *Android Inc.*, pendatang baru yang membuat peranti lunak untuk ponsel. Kemudian untuk mengembangkan *Android*, dibentuklah *Open Handset Alliance*, konsorsium dari 34 perusahaan peranti keras, peranti lunak, dan telekomunikasi, termasuk *Google*, *HTC*, *Intel*, *Motorola*, *Qualcomm*, *T-Mobile*, dan *Nvidia*. Pada saat perilis perdana *Android*, 5 November 2007, *Android* bersama *Open Handset Alliance* menyatakan mendukung pengembangan standar terbuka pada perangkat seluler. Di lain pihak, *Google* merilis kode-kode *Android* di bawah lisensi *Apache*, sebuah lisensi perangkat lunak dan standar terbuka perangkat

seluler. Di dunia ini terdapat dua jenis distributor sistem operasi *Android*. Pertama yang mendapat dukungan penuh dari *Google* atau *Google Mail Services (GMS)* dan kedua adalah yang benar-benar bebas distribusinya tanpa dukungan langsung *Google* atau dikenal sebagai *Open Handset Distribution (OHD)*.

Pada Juli 2005, *Google* bekerjasama dengan *Android Inc.*, perusahaan yang berada di Palo Alto, California Amerika Serikat. Para pendiri *Android Inc.* bekerja pada *Google*, di antaranya Andy Rubin, Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Saat itu banyak yang menganggap fungsi *Android Inc.* hanyalah sebagai perangkat lunak pada telepon seluler. Sejak saat itu muncul rumor bahwa *Google* hendak memasuki pasar telepon seluler. Di perusahaan *Google*, tim yang dipimpin Rubin bertugas mengembangkan program perangkat seluler yang didukung oleh kernel *Linux*. Hal ini menunjukkan indikasi bahwa *Google* sedang bersiap menghadapi persaingan dalam pasar telepon seluler. Sekitar September 2007 sebuah studi melaporkan bahwa *Google* mengajukan hak paten aplikasi telepon seluler (akhirnya *Google* mengenalkan *Nexus One*, salah satu jenis telepon pintar GSM yang menggunakan *Android* pada sistem operasinya. Telepon seluler ini diproduksi oleh *HTC Corporation* dan tersedia di pasaran pada 5 Januari 2010).

Pada 9 Desember 2008, diumumkan anggota baru yang bergabung dalam program kerja *Android ARM Holdings, Atheros Communications*, diproduksi oleh *Asustek Computer Inc, Garmin Ltd, Softbank, Sony Ericsson, Toshiba Corp, dan Vodafone Group Plc*. Seiring pembentukan *Open Handset Alliance, (OHA)* mengumumkan produk perdana mereka, *Android*, perangkat bergerak (*mobile*) yang merupakan modifikasi kernel *Linux 2.6*. Sejak *Android* dirilis telah dilakukan berbagai pembaruan berupa perbaikan bug dan penambahan fitur baru. Telepon pertama yang memakai sistem operasi *Android* adalah *HTC Dream*, yang dirilis pada 22 Oktober 2008. Pada penghujung tahun 2009 diperkirakan di dunia ini paling sedikit terdapat 18 jenis telepon seluler yang menggunakan *Android*.

Versi dari *Android* adalah sebagai berikut :

- a. *Android* versi 1.1
- b. *Android* versi 1.5 (Cupcake)

- c. Android versi 1.6 (Donut)
- d. Android versi 2.0/2.1 (Eclair)
- e. Android versi 2.2 (Froyo: Frozen Yoghurt)
- f. Android versi 2.3 (Gingerbread)
- g. Android versi 3.0/3.1 (Honeycomb)
- h. Android versi 4.0 (ICS: Ice Cream Sandwich)
- i. Android versi 4.4.1 (Jelly Bean)
- j. Android versi 4.4.2 (Kitkat)
- k. Android versi 5.0 (Lollypop)

Fitur yang tersedia di Android adalah:

1. Kerangka aplikasi: itu memungkinkan penggunaan dan penghapusan komponen yang tersedia.
2. Dalvik mesin virtual: mesin virtual dioptimalkan untuk perangkat telepon seluler.
3. Grafik: grafik di 2D dan grafis 3D berdasarkan pustaka OpenGL.
4. SQLite: untuk penyimpanan data.
5. Mendukung media: audio, video, dan berbagai format gambar (MPEG4, H.264, MP3, AAC, AMR, JPG, PNG, GIF)
6. GSM, Bluetooth, EDGE, 3G, 4G dan WiFi (tergantung piranti keras)
7. Kamera, Global Positioning System (GPS), kompas, NFC dan *accelerometer* (tergantung piranti keras).

Android memiliki berbagai keunggulan sebagai piranti lunak yang memakai basis kode komputer yang bisa didistribusikan secara terbuka (*open source*) sehingga pengguna bisa membuat aplikasi baru di dalamnya. Android memiliki aplikasi *native* Google yang terintegrasi seperti *pushmail Gmail*, *Google Maps*, dan *Google Calendar*. Para penggemar *open source* kemudian membangun komunitas yang membangun dan berbagi *Android* berbasis *firmware* dengan sejumlah penyesuaian dan fitur-fitur tambahan, seperti *FLAC lossless audio* dan

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1. Analisa kebutuhan

Dalam pembuatan aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini dilakukan analisa kebutuhan system mulai dari kebutuhan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi. Selain menentukan *hardware* dan *software*, juga dilakukan analisa kebutuhan terhadap sistem aplikasi yang akan dibuat.

Anak usia dini merupakan anak yang berada dalam pengawasan orang tua ataupun pengawas perkembangan dari anak. Dalam perkembangannya anak usia dini memiliki beberapa aspek, dari perkembangan psikomotorik, apektif, dan kognitif. Seorang pengajar dan pendidik sangat mengerti beberapa factor perkembangan anak.

Dalam aplikasi pengenalan huruf, penulis berpacu pada landasan perkembangan ketiganya, yang dapat dinilai oleh pendidik. Pendidik dalam hal ini dapat berupa orang tua, pengajar atau pengasuh anak.

Setiap anak mempunyai banyak bentuk kecerdasan (*Multiple Intelligences*) yang terdapat delapan domain kecerdasan atau intelegensi yang dimiliki semua orang, termasuk anak.

Kedelapan domain itu yaitu inteligensi *music*, kinestetik tubuh, logika matematik, linguistik (verbal), spasial, naturalis, interpersonal dan intrapersonal. *Multiple Intelligences* ini perlu digali dan ditumbuh kembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri.

3.2. Desain aplikasi

Dalam pembuatan aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini ini setelah melakukan analisa kebutuhan adalah masuk pada tahap selanjutnya yaitu membuat desain aplikasinya. Desain aplikasi dibuat untuk memudahkan dalam implementasi aplikasi yang akan dibuat nantinya. Desain aplikasi yang dilakukakan adalah sebagai berikut:

3.2.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem aplikasi media pembelajaran kesenian khas Jawa dengan *Adobe flash professional CS6* ditunjukkan dengan Gambar 3.1



Gambar 3.1. Blok diagram

Blok diagram tersebut menunjukkan interaksi antara *user / pengguna* dengan aplikasi yang terpasang pada perangkat (Ponsel). Dimana dalam blok diagram tersebut dapat dijelaskan *user* mengakses atau membuka aplikasi melalui perangkat (ponsel) dan memberi perintah dengan memilih menu atau fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi. Setelah memberikan perintah (memilih menu), aplikasi akan menampilkan informasi atau data kepada *user* sesuai dengan perintah yang diberikan oleh *user*.

3.2.2. Flowchart Aplikasi

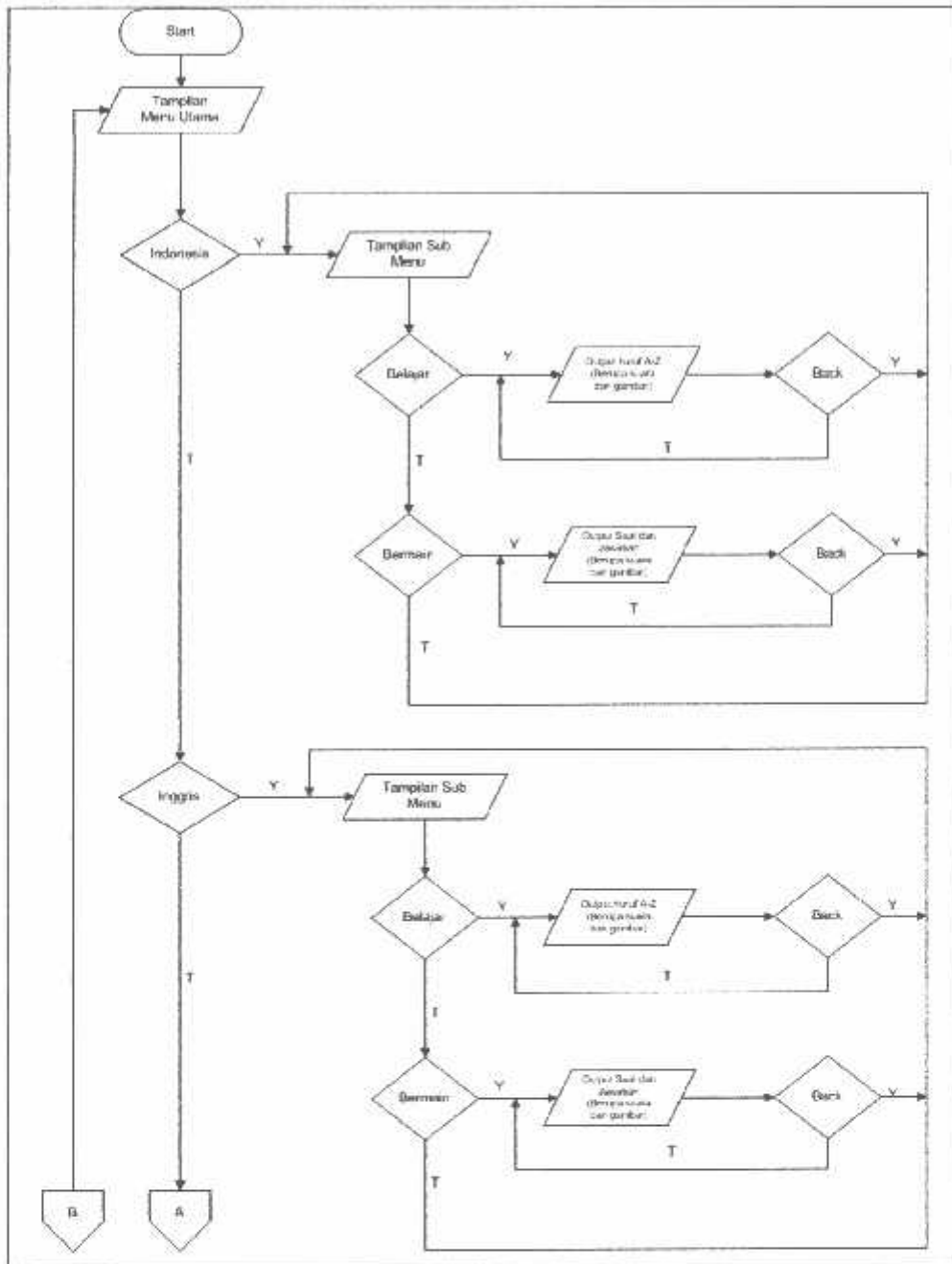
Langkah pertama dalam desain aplikasi adalah pembuatan *flowchart* aplikasi secara menyeluruh. Pembuatan *flowchart* aplikasi bertujuan memberikan gambaran konsep mengenai apa saja yang ditampilkan dalam aplikasi yang dibuat. Supaya alur kerja dalam aplikasi dapat digambarkan dengan jelas maka perlu dibuat suatu *flowchart* untuk menggambarkan hubungan dalam aplikasi tersebut. Secara garis besar alur kerja dari aplikasi pengenalan huruf ditunjukkan dengan *flowchart* pada gambar 3.2

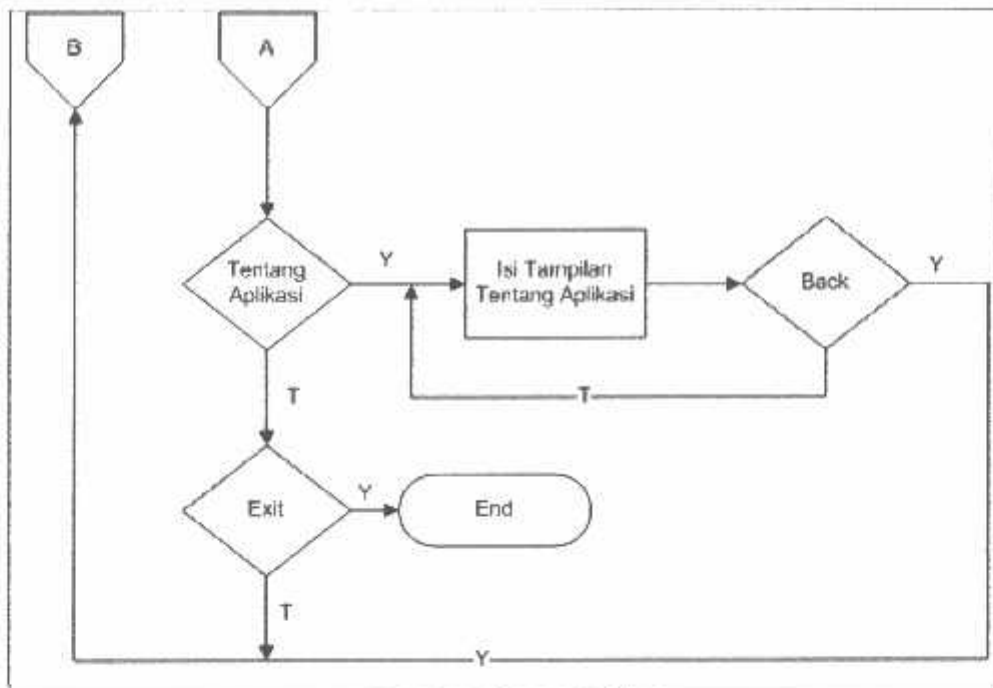
Flowchart pada Gambar 3.2 menggambarkan pada saat aplikasi dibuka akan dimulai dari halaman *opening* atau *screensflash*. *Opening* disini berupa

animasi pembukaan, kemudian masuk ke halaman menu utama. Pada halaman menu utama ditampilkan tiga menu utama yaitu menu Indonesia, menu inggris, dan menu tentang aplikasi. Dalam aplikasi pengenalan huruf ini, penulis membuat dua versi bahasa, yaitu bahasa Indonesia dan bahasa inggris.

Menu Indonesia berisi pembelajaran pengenalan huruf dalam bahasa Indonesia. Dalam menu Indonesia, terdapat dua sub menu yaitu menu belajar, dan bermain. Sub menu belajar berisi pembelajaran pengenalan huruf, ini adalah materi inisi dari aplikasi. Dalam sub menu belajar, akan terdapat huruf A-Z, yang dimana nantinya huruf A-Z akan langsung terhubung menuju halamannya masing-masing. sub menu bermain berisi permainan, permainan disini berisi games audio dan visual yang terkait materi dari sub menu belajar sebelumnya.

Menu inggris berisi pengenalan huruf dalam bahasa inggris. Dalam menu inggris terdapat sub menu belajar dan bermain. Sub menu belajar berisi huruf dari A-Z namun outpunya berupa audio dalam bahasa inggris. Sub menu bermain berisi permainan tebak-tebakan huruf. Dalam sub menu bermain di menu inggris, permainan berupa audio yang berbahasa inggris. Menu ketiga menu tentang aplikasi. Menu tentang aplikasi berisi terkait aplikasi. Dalam aplikasi ini berisi tentang pembuat aplikasi pengenalan huruf. Untuk lebih jelasnya, dapat di lihat pada gambar flowchart 3.2





Gambar 3.2 *FlowChart* Aplikasi

3.2.3. *Flowchart Game* (kuis)

Dalam aplikasi pengenalan huruf ini, penulis membuat sebuah sub menu berupa bermain. Dalam sub menu bermain, penulis memiliki konsep seperti game berdasarkan pembelajaran yang telah di dapat *user* dari aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini. Konsep bermain yang penulis tampilkan akan lebih tergambar dalam *Flowchart game* yang di tunjukkan pada gambar 3.3.

dengan 5 soal, jika soal dapat di jawab benar, maka *user* akan mendapatkan point 10, namun jika soal di jawab salah, maka *user* akan dapat pengurangan point sebesar -5. Seiring dengan berjalannya waktu dan permainan, *user* nantinya dapat menyelesaikan permainan dan mendapatkan *point* sesuai dengan usahanya. Setelah selesai bermain, secara otomatis aplikasi akan kembali menuju menu utama.

3.2.4. Perancangan alur cerita (*story line*) aplikasi

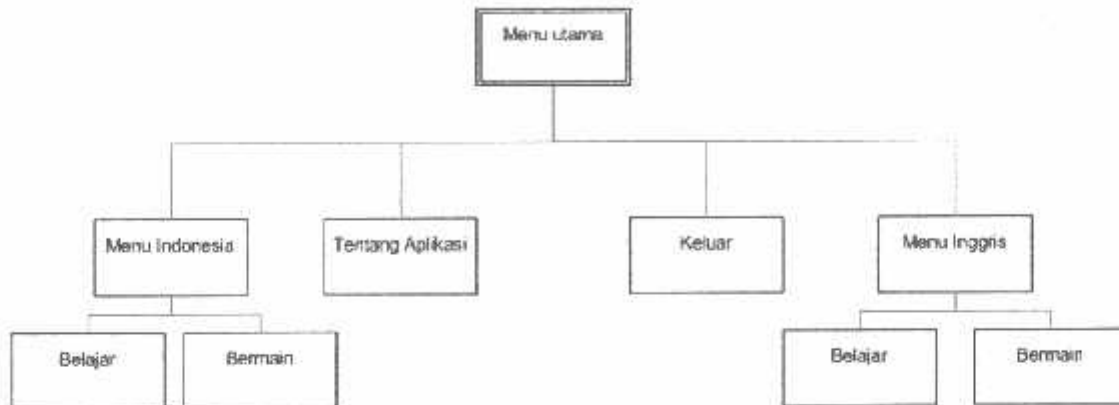
Alur cerita (*strory line*) dibuat dengan tujuan untuk membantu mempermudah dalam mengimplementasikan *flowchart* program dari aplikasi yang akan dibuat. Pada aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini ini alur ceritanya yaitu program dimulai pada tampilan *opening* atau pada istilah program biasa disebut tampilan *splash screen* yang berdurasi 5 detik. Setelah itu masuk pada halaman menu utama yang terdiri dari 4 menu dalam bentuk *listview* yaitu Menu Indonesia, Menu Inggris, Menu Tentang Aplikasi, dan menu Keluar.

Untuk masuk ke dalam menu, dapat dilakukan dengan menekan *list menu* yang diinginkan, maka akan masuk ke dalam submenu dari menu utama. Di dalam menu Indonesia terdapat 2 sub menu mengenai menu Indonesia. Sub menu dalam menu Indonesia adalah menu belajar dan menu bermain. Di dalam menu Inggris terdapat 2 sub menu mengenai menu Inggris, sub menu dalam menu Inggris adalah menu belajar dan menu bermain. Pada sub menu bermain yang terdapat di dalam menu inggris dan indonesi, berisi sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan pembelajaran pengenalan huruf. Pertanyaan-pertanyaan tersebut disajikan untuk menguji kemampuan *user* mengenai pengetahuan terkait materi huruf yang ada dalam aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini. Di dalam menu tentang aplikasi, terdapat deskripsi developer. Pada menu keluar, terdapat animasi perpisahan pada user dan langsung keluar dari aplikasi.

3.2.5. Menentukan Struktur Navigasi Aplikasi

Navigasi berfungsi untuk membuka halaman-halaman dalam aplikasi. Dengan adanya navigasi memudahkan *user* untuk melakukan interaksi dengan tombol-tombol pada aplikasi untuk membuka halaman-halaman pada aplikasi. Menentukan struktur navigasi bertujuan untuk mempermudah pembuat aplikasi

dalam membuat interaksi pada aplikasi. Karena dengan struktur navigasi dapat digambarkan dengan jelas rancangan interaksi dari menu-menu dan sub-sub menu pada aplikasi yang dibuat. Struktur navigasi dalam aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini ini dapat ditunjukkan pada Gambar 3.4



Gambar 3.4 Struktur navigasi

a. Menu utama

Halaman menu utama, merupakan halaman utama pada aplikasi pengenalan huruf ini. Halaman menu utama berisi menu-menu yang merupakan isi dari aplikasi. Menu utama memiliki menu Indonesia, menu Inggris, menu tentang aplikasi, dan menu keluar. Menu-menu yang terdapat pada menu utama akan langsung terhubung dengan isi aplikasi.

b. Menu Indonesia

Halaman Indonesia merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman Indonesia ini langsung terdapat isi dari sub menu yaitu belajar dan menu bermain.

c. Menu Inggris

Halaman Inggris merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman Inggris ini langsung terdapat isi dari sub menu yaitu belajar dan menu bermain.

d. Menu Tentang Aplikasi

Halaman Tentang aplikasi merupakan halaman yang merupakan sub menu dari menu utama. Dalam halaman menu tentang aplikasi ini berisi tentang keterangan dari aplikasi pengenalan huruf untuk anak usia dini. Di dalam halaman tentang aplikasi terdapat sub menu yang terhubung ke menu utama.

3.3. Desain halaman aplikasi

Halaman pada aplikasi berfungsi untuk menampilkan pilihan menu dan menampilkan informasi-informasi pada aplikasi. selanjutnya penulis membuat rancangan/desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi tersebut. Berikut adalah desain dari halaman-halaman yang akan ditampilkan pada aplikasi:

3.3.1. Halaman menu utama

Halaman menu utama merupakan halaman utama pada aplikasi. Pada halaman menu utama menampilkan menu-menu yang terdapat pada aplikasi. Menu-menu tersebut yang nantinya berfungsi langsung untuk masuk ke halaman-halaman isi dari aplikasi. Pada gambar 3.6 ditunjukkan desain dari halaman menu utama.

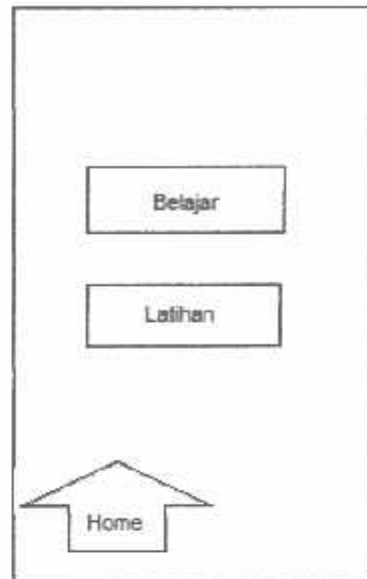


Gambar 3.5 Desain halaman menu utama

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa pada halaman menu utama hanya terdapat *background* dan beberapa menu. Ada empat pilihan menu yaitu Indonesia, Inggris, Tentang, dan keluar. Keempat tulisan pilhan menu tersebut yang digunakan sebagai tombol untuk masuk ke halaman dari pilihan-pilihan menu tersebut.

3.3.2. Halaman menu Indonesia

Halaman menu Indonesia merupakan menu yang terdapat pada halaman menu utama. Isi dari halaman menu Indonesia tergambarkan pada desain gambar 3.6

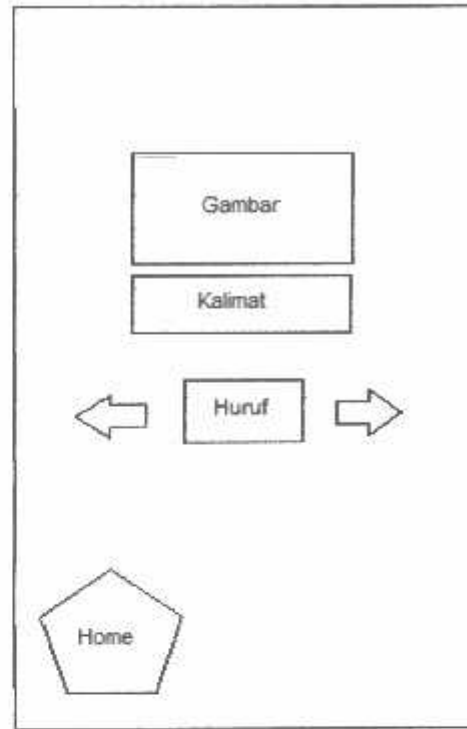


Gambar 3.6 Desain halaman menu Indonesia

Pada gambar 3.6 terlihat desain halaman menu Indonesia. Dalam halaman menu Indonesia terdapat 3 buah *button*, yaitu *button* belajar, *button* bermain, dan *button* home. Ketiga buah *button* ini merupakan isi dari halaman menu Indonesia. *Button* belajar akan langsung terhubung menuju halaman belajar, kemudian *button* bermain akan terhubung dengan halaman bermain, dan *button* home akan terhubung menuju halaman utama, yaitu menu utama.

3.3.3. Halaman menu belajar

Halalaman menu belajar merupakan isi dari sub menu belajar yang terdapat pada halaman Indonesia. Desain dari halaman menu belajar akan terlihat pada gambar 3.7



Gambar 3.7 Desain halaman belajar

Pada desain halaman belajar, terdapat sebuah gambar yang berhubungan dengan masing-masing huruf. Dalam halaman A misalnya, akan terdapat sebuah kalimat apel, dan gambar animasi apel. Kemudian terdapat huruf A yang nantinya jika huruf A di tekan *user* akan mengeluarkan suara A. kemudian terdapat juga tombol back, next, dan button home. ketika tombol next di tekan, nantinya akan terhubung pada huruf selanjutnya pada abjad. Kemudian jika tombol back di tekan *user*, nantinya akan terhubung pada halaman sebelumnya. Jika tombol *home* di tekan *user* maka secara langsung user akan kembali menuju halaman utama.

3.3.4. Halaman Bermain

Halaman bermain merupakan isi dari sub menu bermain yang terdapat pada halaman Indonesia. Halaman bermain berisi tampilan huruf dan *output* suara yang nantinya akan dijadikan acuan *user* untuk mencari jawaban yang tertera pada gambar. Desain halaman bermain dapat di lihat pada gambar 3.8



Gambar 3.8 desain halaman bermain

Halaman bermain disini, lebih kepada sebuah permainan yang bertujuan untuk mencari tahu sejauh mana pengetahuan *user* terkait mengenai materi yang tersampaikan dalam aplikasi. Dalam halaman bermain, terdapat soal berupa suara, suara ini nantinya akan secara otomatis keluar jika *user* telah masuk dalam halaman bermain. Dalam permainan ini, *user* diberikan batasan waktu untuk mencoba jawaban yang ada pada aplikasi. Waktu yang tersedia dalam aplikasi ini adalah 60 detik untuk 5 buah soal. Kemudian *user* akan dihadapkan dengan gambar huruf, gambar huruf disini salah satunya merupakan jawaban dari soal. Dalam halaman bermain juga terdapat *button back* yang terhubung dengan halaman Indonesia. Jika dilogikakan, bermain disini seperti permainan tebak gambar pada umumnya, namun tebak gambar pada aplikasi ini diarahkan untuk mengenal huruf.

Setelah *user* bermain, dan waktu selesai, *user* akan dihadapkan dengan tampilan score. Tampilan *score* akan terlihat pada gambar 3.9

BAB IV

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN APLIKASI

4.1. Implementasi Sistem

Mengimplementasi sistem adalah proses penerapan racangan sistem yang telah dibuat menjadi suatu aplikasi yang bisa dijalankan pada kenyataannya. Implementasi sistem berfungsi untuk menerapkan sistem sesuai dengan tujuan sistem. Disamping implementasi berfungsi untuk menerapkan sistem, fungsi lainnya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari rancangan yang telah dibuat.

Aplikasi Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini ini menggunakan *Adobe Flash Profesional CS6* dengan *Action Script 3.0* sebagai *software* utamanya.. Pembuatan aplikasi ini dibuat dalam *frame-frame* pada *Adobe Flash CS6 Profesional* yang saling berhubungan antara *frame* satu dengan *frame* yang lain, sehingga isi dari aplikasi dapat berinteraksi. Pembuatan aplikasi ini meliputi pembuatan *background*, halaman isi aplikasi, *button* pada aplikasi, *animasi* pada aplikasi ini.

4.1.1. Tampilan User Interface

Pada tampilan *user interface* ini dibuat sedemikian rupa agar bisa menarik perhatian pengguna (*user*). Tampilan *user interface* ini dibagi menjadi beberapa bagian diantaranya :

4.1.1.1. Tampilan Menu Utama

Tampilan menu utama atau menu (*home*) merupakan tampilan utama yang terdapat pada aplikasi pengenalan huruf ini. Didalam tampilan menu terdapat beberapa tombol menu diantaranya yaitu *button* Indonesia, *button* Inggris, *button* tentang, dan *button* keluar. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.1



Gambar 4.1 Tampilan Menu Utama

Didalam tampilan Menu utama ini mempunyai 4 macam tombol di diantaranya tombol Indonesia, tombol Inggris, tombol Tentang, dan tombol Keluar. Tombol Indonesia akan terhubung pada halaman pembelajaran untuk bahasa Indonesia. Tombol Inggris akan terhubung pada halaman pembelajaran huruf menggunakan bahasa Inggris. Tombol tentang akan terhubung menuju halaman tentang aplikasi. Tombol keluar untuk keluar dari aplikasi.

4.1.1.2. Tampilan Menu Indonesia

Didalam tampilan menu Indonesia, terdapat 2 buah sub menu yaitu belajar dan latihan. Kemudian di pojok kiri bawah terdapat tombol *home*. Tampilan Indonesia dapat terlihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Tampilan Halaman menu indonesia

Didalam menu Indonesia ini terdapat menu belajar, bermain, dan *home*. Menu belajar akan terhubung pada halaman belajar. Menu latihan akan terhubung menuju halaman latihan. Menu *home* akan terhubung menuju halaman utama aplikasi.

4.1.1.3. Tampilan Menu Belajar huruf A (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan menu huruf A terdapat gambar huruf A, menu *back*, menu *next* dan menu *home*. Tampilan halaman huruf A terlihat pada gambar 4.3



Gambar 4.3 Tampilan Menu halaman belajar A

Didalam menu halaman belajar huruf A ini terdapat pembelajaran huruf A. pembelajaran huruf A ini di tampilkan huruf A dengan kalimat penjelas, yakni apel. Kemudian diperjelas kembali dengna gambar apel. Kemudian terdapat menu *next*, *back*, dan menu kembali (gambar *home*). Menu *next* akan mengantarkan pada halaman selanjutnya, menu *back* akan mengantarkan menuju halaman sebelumnya, sedangkan menu kembali akan mengantarkan pada menu utama.

4.1.1.4. Tampilan Menu Halaman pembelajaran huruf B (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman pembelajaran huruf B, akan tampil huruf B dan kalimat becak beserta gambarnya . selain itu ada menu *back*, *next*, dan kembali. Tampilan menu halaman huruf B terlihat pada gambar 4.4



Gambar 4.4 Tampilan Halaman belajar huruf B

Didalam halaman pembelajaran huruf B disini terdapat gambar becak yang akan mengeluarkan suara becak, kemudian gambar huruf B yang akan mengeluarkan suara B. Selain itu, disamping kanan huruf B terdapat menu *next* untuk menghubungkan pada halaman selanjutnya, dan sebelah kiri terdapat menu *back* untuk kembali pada halaman sebelumnya. Pada pojok kiri bawah terdapat menu kembali, yang akan terhubung menu menu utama.

4.1.1.5. Tampilan Menu Halaman belajar huruf C (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan menu halaman belajar huruf C akan tertampil huruf C dan kalimat cabai yang disertai gambar cabai. Pada samping kiri huruf C akan ada menu *back*, samping kanan ada menu *next*, dan pada pojok kiri terdapat menu kembali. Untuk lebih jelasnya terlihat pada gambar 4.5



Gambar 4.5 Tampilan Menu halaman belajar huruf C

Tampilan menu halaman belajar huruf C terdapat menu *back*, *next* dan menu kembali. Menu *back* yang terletak disamping kiri huruf C akan terhubung pada halaman sebelumnya, menu *next* yang terletak disamping kanan huruf C akan terhubung pada halaman selanjutnya, sedangkan menu kembali akan terhubung pada halaman utama.

4.1.1.6. Tampilan Menu Halaman Belajar Huruf D (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan menu halaman belajar huruf D terdapat huruf D, dengan kalimat domba dan disertai dengan gambar domba. Pada samping kiri huruf D terdapat menu *back*, samping kanan huruf D terdapat menu *next*, dan pojok kiri bawah terdapat menu kembali. Untuk lebih jelasnya terlihat pada gambar 4.6



Gambar 4.6 Tampilan Halaman belajar huruf D

Pada halaman belajar huruf D, akan tampil huruf D dan kalimat domba beserta gambarnya. Menu *next* pada samping kanan huruf D akan menghubungkan menuju halaman selanjutnya, menu *back* pada samping kiri huruf D akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Menu kembali yang terletak disebelah pojok kiri akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.7. Tampilan Menu Halaman Belajar Huruf E (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan menu belajar huruf E akan tampil huruf E dan kalimat ember beserta gambarnya. Pada samping kanan huruf E terdapat menu *next*, dan pada samping kiri huruf E terdapat menu *back*. Pada pojok kiri bawah halaman belajar huruf E terdapat menu kembali. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.7



Gambar 4.7 Tampilan Menu Halaman E

Didalam Halaman menu belajar huruf E akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf E akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf E akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.8. Tampilan Halaman Menu belajar huruf F (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf F, akan tampil huruf F dan kalimat foto beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan dan kiri huruf F terdapat menu *next* dan *back*. Pada pojok kiri bawah halaman belajar huruf F terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf F dapat terlihat pada gambar 4.8



Gambar 4.8 Tampilan Halaman menu belajar huruf F

Didalam Halaman menu belajar huruf F akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf F akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf F akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.9. Tampilan Halaman Menu belajar huruf G

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf G akan tampil huruf G dan kalimat gurun. Pada samping kanan huruf G terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf G terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf G, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf G tertampil pada gambar 4.9



Gambar 4.9 Tampilan Halaman menu belajar huruf G

Didalam Halaman menu belajar huruf G akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf G akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf G akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.10. Tampilan Halaman menu belajar huruf H (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf H akan tampil huruf H dan kalimat hujan. Pada samping kanan huruf H terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf H terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf H, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf H tertampil pada gambar 4.10



Gambar 4.10 Tampilan Halaman menu belajar huruf H

Didalam Halaman menu belajar huruf H akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf H akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf H akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.11. Tampilan Menu Rumah Adat Banten

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf I akan tampil huruf I dan kalimat ikan. Pada samping kanan huruf I terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf I terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf I, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf I tertampil pada gambar 4.11



Gambar 4.11 Tampilan Halaman menu belajar huruf I

Didalam Halaman menu belajar huruf I akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf I akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf I akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.12. Tampilan Halaman menu belajar huruf J (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf J akan tampil huruf J dan kalimat jubah. Pada samping kanan huruf J terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf J terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf J, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf J tertampil pada gambar 4.12



Gambar 4.12 Tampilan Halaman menu belajar huruf J

Didalam Halaman menu belajar huruf J akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf J akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf J akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.13. Tampilan Halaman menu belajar huruf K (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf K akan tampil huruf K dan kalimat Ka'bah. Pada samping kanan huruf K terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf K terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf K, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf K tertampil pada gambar 4.13



Gambar 4.13 Tampilan Halaman menu belajar huruf K

Didalam Halaman menu belajar huruf K akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf K akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf K akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.14. Tampilan Halaman menu belajar huruf L (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf L akan tampil huruf L dan kalimat Lebah. Pada samping kanan huruf L terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf L terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf L, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf L tertampil pada gambar 4.14

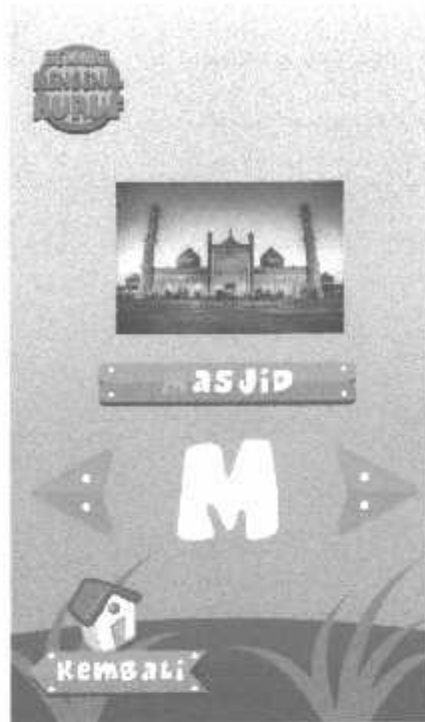


Gambar 4.14 Tampilan Halaman menu belajar huruf L.

Didalam Halaman menu belajar huruf L akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf K akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf K akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.15. Tampilan Halaman menu belajar huruf M (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf M akan tampil huruf M dan kalimat Masjid. Pada samping kanan huruf M terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf N terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf M, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf M tertampil pada gambar 4.15

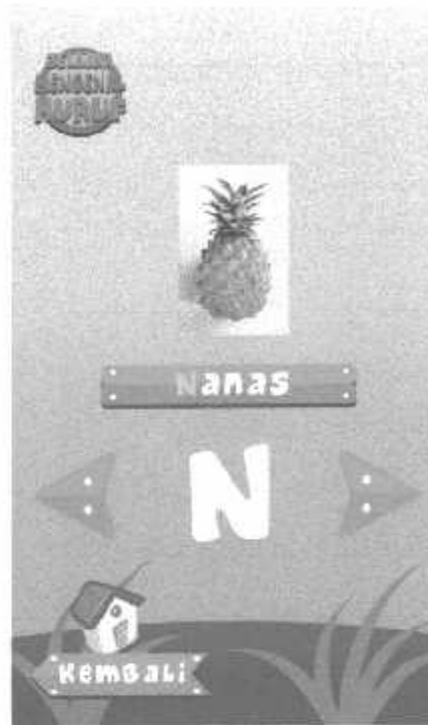


Gambar 4.15 Tampilan Halaman menu belajar huruf M

Didalam Halaman menu belajar huruf M akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf M akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf M akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.16. Tampilan Halaman menu belajar huruf N (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf N akan tampil huruf N dan kalimat Nanas. Pada samping kanan huruf N terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf N terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf N, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf N tertampil pada gambar 4.16



Gambar 4.16 Tampilan Halaman menu belajar huruf N

Didalam Halaman menu belajar huruf N akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf N akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf N akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.17. Tampilan Halaman menu belajar huruf O (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf O akan tampil huruf O dan kalimat Ombak beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf O terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf O terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf O, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf O tertampil pada gambar 4.17



Gambar 4.17 Tampilan Halaman menu belajar huruf O

Didalam Halaman menu belajar huruf O akan tampil beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf O akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf O akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.18. Tampilan Halaman menu belajar huruf P (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf P akan tampil huruf P dengan kalimat Peci beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf P terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf P terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf P, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf P tertampil pada gambar 4.18



Gambar 4.19 Tampilan Halaman menu belajar huruf Q

Didalam Halaman menu belajar huruf Q terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf Q akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf Q akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.20. Tampilan Halaman menu belajar huruf R (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf R akan tampil huruf R dengan kalimat Rumah beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf R terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf R terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf R, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf R tertampil pada gambar 4.20

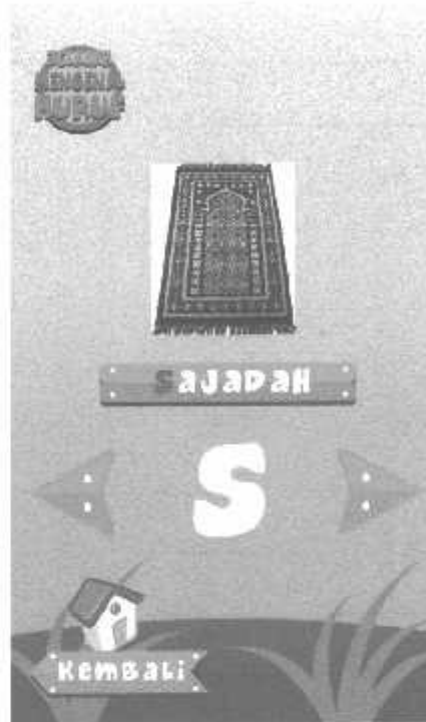


Gambar 4.20 Tampilan Halaman menu belajar huruf R

Didalam Halaman menu belajar huruf R terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf R akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf R akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.21. Tampilan Halaman menu belajar huruf S (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf S akan tampil huruf S dengan kalimat Sajadah beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf S terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf S terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf S, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf S tertampil pada gambar 4.21



Gambar 4.21 Tampilan Halaman menu belajar huruf S

Didalam Halaman menu belajar huruf S terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf S akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf S akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.22. Tampilan Halaman menu belajar huruf T (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf T akan tampil huruf T dengan kalimat Tayamum beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf T terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf T terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf T, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf T tertampil pada gambar 4.22



Gambar 4.22 Tampilan Halaman menu belajar huruf T

Didalam Halaman menu belajar huruf T terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf T akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf T akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.23. Tampilan Halaman menu belajar huruf U (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf U akan tampil huruf U dengan kalimat Ustadz beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf U terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf U terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf U, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf T tertampil pada gambar 4.23



Gambar 4.23 Tampilan Halaman menu belajar huruf U

Didalam Halaman menu belajar huruf U terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf U akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf U akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.24. Tampilan Halaman menu belajar huruf V (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf V akan tampil huruf V dengan kalimat Vitamin beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf V terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf V terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf V, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf U tertampil pada gambar 4.24



Gambar 4.24 Tampilan Halaman menu belajar huruf V

Didalam Halaman menu belajar huruf V terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf V akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf V akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.25. Tampilan Halaman menu belajar huruf W (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf W akan tampil huruf W dengan kalimat Wortel beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf W terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf W terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf W, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf W tertampil pada gambar 4.25

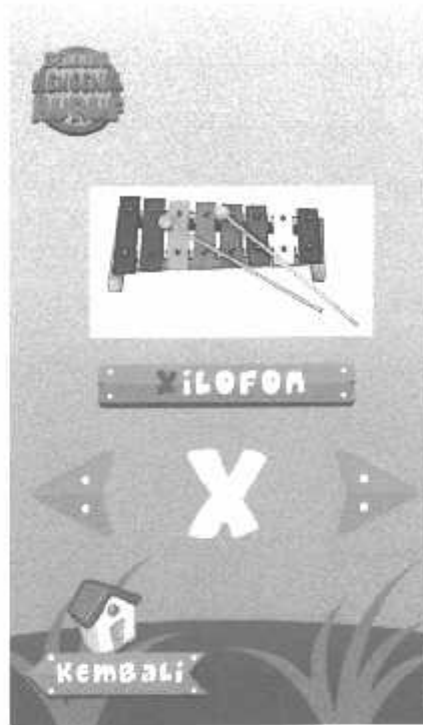


Gambar 4.25 Tampilan Halaman menu belajar huruf W

Didalam Halaman menu belajar huruf W terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf W akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf W akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.26. Tampilan Halaman menu belajar huruf X (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf X akan tampil huruf X dengan kalimat Xilofon beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf X terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf X terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf X, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf X tertampil pada gambar 4.26



Gambar 4.26 Tampilan Halaman menu belajar huruf X

Didalam Halaman menu belajar huruf X terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf X akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf X akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.27. Tampilan Halaman menu belajar huruf Y (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf Y akan tampil huruf Y dengan kalimat Yoyo beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf Y terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf Y terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf Y, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf Y tertampil pada gambar 4.27



Gambar 4.27 Tampilan Halaman menu belajar huruf Y

Didalam Halaman menu belajar huruf Y terdapat beberapa menu, yakni menu *next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf Y akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf Y akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.28. Tampilan Halaman menu belajar huruf Z (dalam bahasa Indonesia)

Didalam tampilan halaman menu belajar huruf Z akan tampil huruf Z dengan kalimat Zebra beserta contoh gambarnya. Pada samping kanan huruf Z terdapat menu *next*, dan samping kiri huruf Z terdapat menu *back*. Pojok bawah kiri halaman menu belajar huruf Z, terdapat menu kembali. Tampilan halaman menu belajar huruf Z tertampil pada gambar 4.28

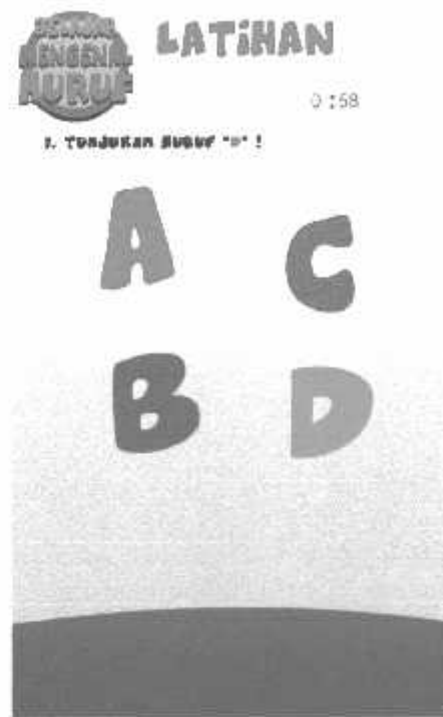


Gambar 4.28 Tampilan Halaman menu belajar huruf Z

Didalam Halaman menu belajar huruf Z terdapat beberapa menu, yakni *menu next*, *back*, dan menu kembali. Menu *next* yang terletak disebelah kanan huruf Z akan menghubungkan menuju halaman huruf selanjutnya, menu *back* yang terletak disebelah kiri huruf Z akan menghubungkan menuju halaman sebelumnya. Sedangkan menu kembali, akan menghubungkan menuju halaman menu utama.

4.1.1.29. Tampilan Halaman Menu Soal Latihan (dalam bahasa Indonesia)

Tampilan halaman menu Soal Latihan terdapat soal-soal latihan dari pembelajaran pengenalan huruf yang telah dipelajari *user*. Dalam halaman Latihan soal berupa suara, dan jawaban berupa gambar. Latihan pada aplikasi ini hanya berisi 5 soal, dan dilengkapi dengan timer, sehingga *user* dan pengajar mampu mengetahui, mengevaluasi pembelajaran dan kemampuan dari *user*.



Gambar 4.29 Tampilan Menu Soal Latihan

Didalam menjawab soal- soal kuis ini bila jawaban benar maka skor akan di tambahkan 20 poin dan bila salah menjawab soal kuis maka skor tidak akan didapatkan. Dalam implementasinya user akan memilih huruf yang benar sesuai dengan instruksi suara yang keluar, jika *user* telah memilih jawabannya maka secara otomatis *user* akan dihadapkan dengan soal selanjutnya.

4.1.1.30. Tampilan Halaman Skor

Tampilan menu skor merupakan tampilan yang keluar setelah *user* selesai menjawab soal pertanyaan. Dan terdapat tombol kembali yang terdapat di bawah poin nilai aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol. Tampilan halaman poin terlihat pada gambar 4.30.



Gambar 4.30 Tampilan Halaman Skor

Didalam tampilan Halaman skor tertampil poin yang didapatkan *user* saat menjawab pertanyaan yang ada pada halaman latihan. Skor ini dapat dijadikan tolak ukur penilaian dan motivasi si *user* untuk lebih mengembangkan diri mendapatkan poin yang lebih tinggi. Dalam halaman skor terdapat tombol kembali yang terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.31. Tampilan Halaman Inggris

Halaman Inggris berisi beberapa menu yang menggunakan bahasa inggris. Menu learn dan menu exercises. Tampilan halaman inggris terlihat pada gambar 4.31.



Gambar 4.28 Tampilan Halaman Inggris

Pada Halaman menu Inggris, terdapat menu *learn*, *exercises*, dan menu kembali. Menu *learn* berisi pembelajaran pengenalan huruf menggunakan bahasa Inggris, menu *exercises* berisi soal latihan sebagai upaya untuk menguji kemampuan *user* terkait pemahaman tentang huruf. Menu kembali akan menghubungkan *user* kembali menuju halaman menu utama.

4.1.1.32. Tampilan Halaman learn A (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn A* berisi huruf A dan kalimat *airplane* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn A* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn A* dapat dilihat pada gambar 4.32.



Gambar 4.32 Tampilan halaman *learn A*

Halaman *learn A* berisi pembelajaran huruf A menggunakan bahasa inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf A terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf A terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.33. Tampilan Halaman *learn B* (dalam bahasa inggris)

Tampilan halaman *learn B* berisi huruf B dan kalimat *bag* berserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn B* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnyan, tampilan halaman *learn B* dapat dilihat pada gambar 4.33.



Gambar 4.33 Tampilan halaman *learn B*

Halaman *learn B* berisi pembelajaran huruf B menggunakan bahasa inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf B terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf B terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.34. Tampilan Halaman *learn C* (dalam bahasa inggris)

Tampilan halaman *learn C* berisi huruf C dan kalimat *cake* berserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn C* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn C* dapat dilihat pada gambar 4.34.



Gambar 4.34 Tampilan halaman *learn C*

Halaman *learn C* berisi pembelajaran huruf C menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak di sebelah kanan huruf C terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak di samping kiri huruf C terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol *kembali* akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.35. Tampilan Halaman *learn D* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn D* berisi huruf D dan kalimat *desk* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn D* terdapat tombol *next*, *back*, dan *kembali*. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn D* dapat dilihat pada gambar 4.35.



Gambar 4.35 Tampilan halaman *learn D*

Halaman *learn D* berisi pembelajaran huruf D menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf D terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf D terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.36. Tampilan Halaman *learn E* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn E* berisi huruf E dan kalimat *earth* berserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn E* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn E* dapat dilihat pada gambar 4.36.

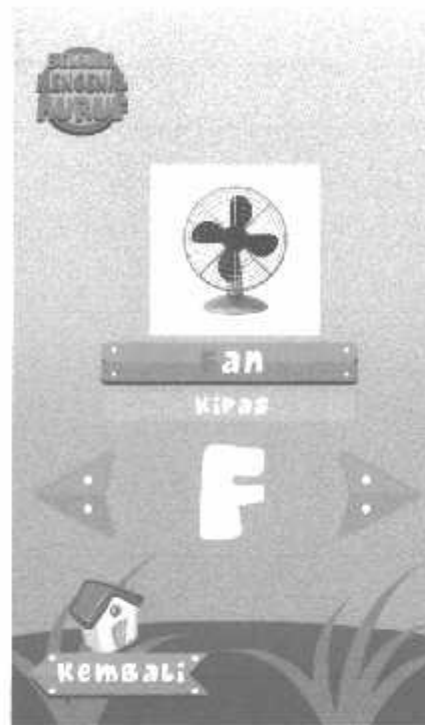


Gambar 4.36 Tampilan halaman *learn E*

Halaman *learn E* berisi pembelajaran huruf E menggunakan bahasa inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf E terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf E terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.37. Tampilan Halaman *learn F* (dalam bahasa inggris)

Tampilan halaman *learn F* berisi huruf F dan kalimat *fan* berserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn F* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnyan, tampilan halaman *learn F* dapat dilihat pada gambar 4.37.



Gambar 4.37 Tampilan halaman *learn F*

Halaman *learn F* berisi pembelajaran huruf F menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf F terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf F terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.38. Tampilan Halaman *learn G* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn G* berisi huruf G dan kalimat *gate* berserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn G* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn G* dapat dilihat pada gambar 4.38.



Gambar 4.38 Tampilan halaman *learn G*

Halaman *learn G* berisi pembelajaran huruf G menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf G terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf H terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.39. Tampilan Halaman *learn H* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn H* berisi huruf H dan kalimat *hair* berserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn H* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn H* dapat dilihat pada gambar 4.39.

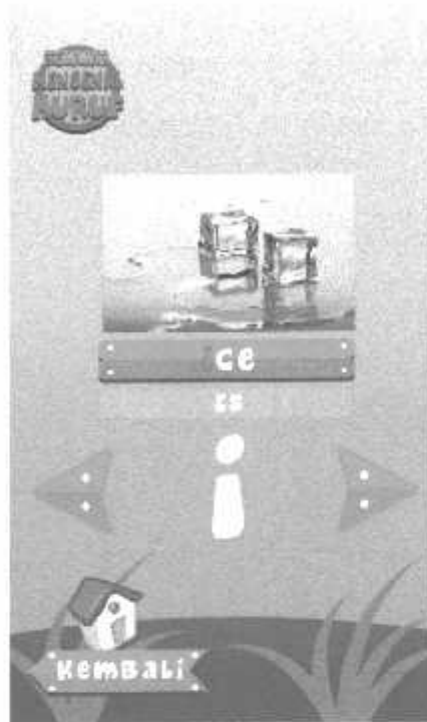


Gambar 4.39 Tampilan halaman *learn H*

Halaman *learn H* berisi pembelajaran huruf H menggunakan bahasa inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf H terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf H terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.40. Tampilan Halaman *learn I* (dalam bahasa inggris)

Tampilan halaman *learn I* berisi huruf I dan kalimat *ice* berserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn I* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn I* dapat dilihat pada gambar 4.40.



Gambar 4.40 Tampilan halaman *learn I*

Halaman *learn I* berisi pembelajaran huruf I menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf I terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf I terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.41. Tampilan Halaman *learn J* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn J* berisi huruf J dan kalimat *jacket* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn I* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn I* dapat dilihat pada gambar 4.41.



Gambar 4.41 Tampilan halaman *learn J*

Halaman *learn J* berisi pembelajaran huruf J menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak di sebelah kanan huruf J terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak di samping kiri huruf J terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol *kembali* akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.42. Tampilan Halaman *learn K* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn K* berisi huruf K dan kalimat *knife* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn K* terdapat tombol *next*, *back*, dan *kembali*. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn K* dapat dilihat pada gambar 4.42.

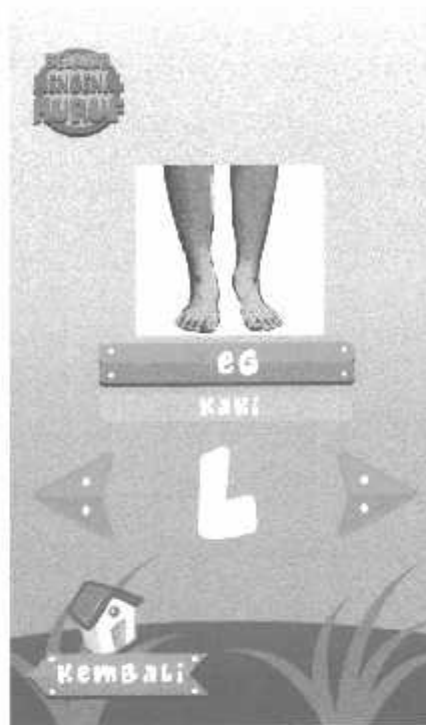


Gambar 4.42 Tampilan halaman *learn K*

Halaman *learn K* berisi pembelajaran huruf K menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf K terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf K terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.43. Tampilan Halaman *learn L* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn L* berisi huruf L dan kalimat *leg* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn L* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn L* dapat dilihat pada gambar 4.43.



Gambar 4.43 Tampilan halaman *learn L*

Halaman *learn L* berisi pembelajaran huruf L menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf L terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf L terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.44. Tampilan Halaman *learn M* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn M* berisi huruf M dan kalimat *monkey* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn M* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn M* dapat dilihat pada gambar 4.44.

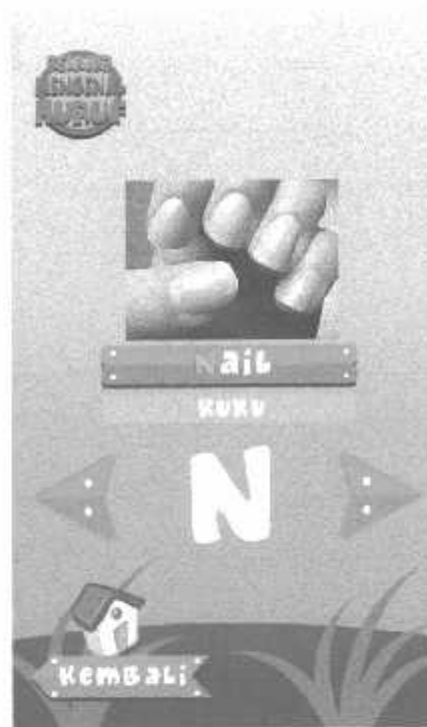


Gambar 4.44 Tampilan halaman *learn M*

Halaman *learn M* berisi pembelajaran huruf M menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf M terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf M terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.45. Tampilan Halaman *learn N* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn N* berisi huruf N dan kalimat *nail* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn N* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn N* dapat dilihat pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 Tampilan halaman *learn N*

Halaman *learn N* berisi pembelajaran huruf N menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf N terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf N terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.46. Tampilan Halaman *learn O* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn O* berisi huruf O dan kalimat *oil* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn O* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn O* dapat dilihat pada gambar 4.46.



Gambar 4.46 Tampilan halaman *learn O*

Halaman *learn O* berisi pembelajaran huruf O menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak di sebelah kanan huruf O terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak di samping kiri huruf O terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol *kembali* akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.47. Tampilan Halaman *learn P* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn P* berisi huruf P dan kalimat *papaya* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn P* terdapat tombol *next*, *back*, dan *kembali*. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn P* dapat dilihat pada gambar 4.47.



Gambar 4.47 Tampilan halaman *learn P*

Halaman *learn P* berisi pembelajaran huruf P menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf P terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf P terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.48. Tampilan Halaman *learn Q* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn Q* berisi huruf Q dan kalimat *queen* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn Q* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn Q* dapat dilihat pada gambar 4.48.



Gambar 4.48 Tampilan halaman *learn Q*

Halaman *learn Q* berisi pembelajaran huruf Q menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf Q terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf Q terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.49. Tampilan Halaman *learn R* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn R* berisi huruf R dan kalimat *rabbit* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn R* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn R* dapat dilihat pada gambar 4.49.



Gambar 4.49 Tampilan halaman *learn R*

Halaman *learn R* berisi pembelajaran huruf R menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf R terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf R terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.50. Tampilan Halaman *learn S* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn S* berisi huruf S dan kalimat *saw* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn S* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn S* dapat dilihat pada gambar 4.50.

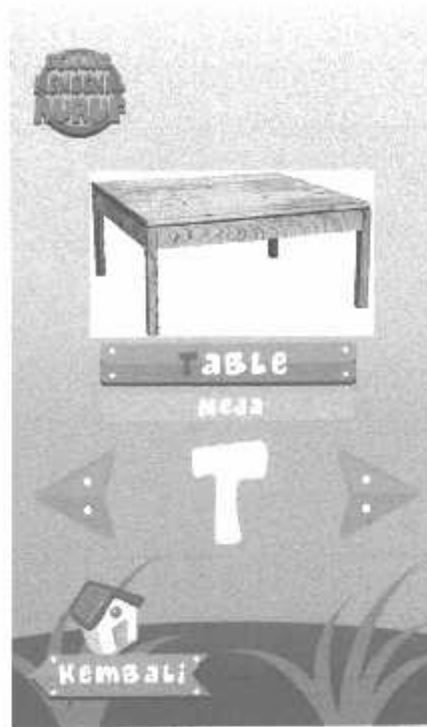


Gambar 4.50 Tampilan halaman *learn S*

Halaman *learn S* berisi pembelajaran huruf S menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf S terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf S terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.51. Tampilan Halaman *learn T* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn T* berisi huruf T dan kalimat *table* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn T* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn T* dapat dilihat pada gambar 4.51.



Gambar 4.51 Tampilan halaman *learn T*

Halaman *learn T* berisi pembelajaran huruf T menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf T terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf T terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.52. Tampilan Halaman *learn U* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn U* berisi huruf U dan kalimat *umbrella* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn U* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn U* dapat dilihat pada gambar 4.52.



Gambar 4.52 Tampilan halaman *learn U*

Halaman *learn U* berisi pembelajaran huruf U menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf U terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf U terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.53. Tampilan Halaman *learn V* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn V* berisi huruf V dan kalimat *van* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn V* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn V* dapat dilihat pada gambar 4.53.



Gambar 4.53 Tampilan halaman *learn V*

Halaman *learn V* berisi pembelajaran huruf V menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf V terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf V terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.54. Tampilan Halaman *learn W* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn W* berisi huruf W dan kalimat *wallet* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn W* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn W* dapat dilihat pada gambar 4.54.



Gambar 4.54 Tampilan halaman *learn W*

Halaman *learn W* berisi pembelajaran huruf W menggunakan bahasa inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf W terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf W terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.55. Tampilan Halaman *learn X* (dalam bahasa inggris)

Tampilan halaman *learn X* berisi huruf X dan kalimat *xylophone* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn X* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn W* dapat dilihat pada gambar 4.55.



Gambar 4.55 Tampilan halaman *learn X*

Halaman *learn X* berisi pembelajaran huruf X menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf X terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf X terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.56. Tampilan Halaman *learn Y* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn Y* berisi huruf Y dan kalimat *yacht* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn Y* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn Y* dapat dilihat pada gambar 4.56.

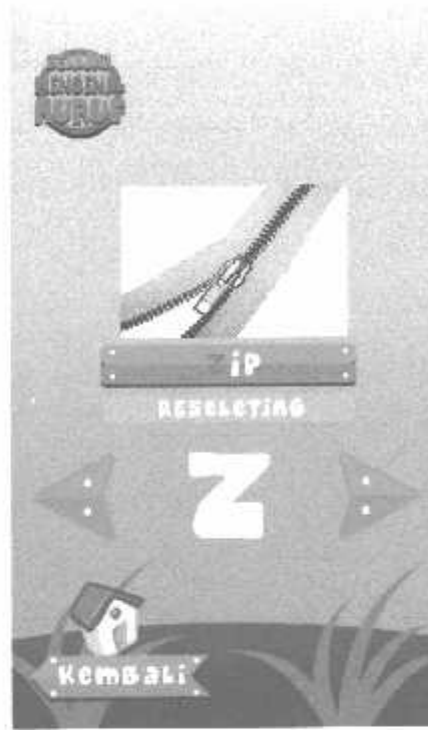


Gambar 4.56 Tampilan halaman *learn Y*

Halaman *learn Y* berisi pembelajaran huruf Y menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf Y terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf Y terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.57. Tampilan Halaman *learn Z* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman *learn Z* berisi huruf Z dan kalimat *zip* beserta contoh gambarnya. Pada halaman *learn Z* terdapat tombol *next*, *back*, dan kembali. Untuk lebih jelasnya, tampilan halaman *learn Z* dapat dilihat pada gambar 4.57.

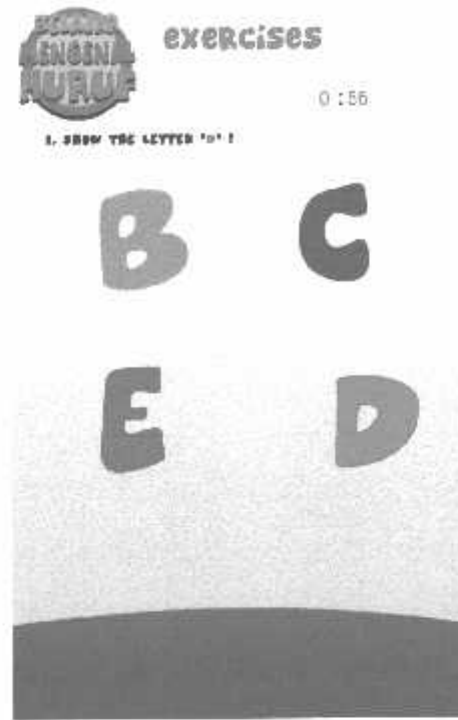


Gambar 4.57 Tampilan halaman *learn Z*

Halaman *learn Z* berisi pembelajaran huruf Z menggunakan bahasa Inggris. Tombol *next* yang terletak disebelah kanan huruf Z terhubung menuju halaman selanjutnya, kemudian tombol *back* yang terletak disamping kiri huruf Z terhubung menuju halaman sebelumnya. Tombol kembali akan terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.58. Tampilan Halaman *exercises* (dalam bahasa Inggris)

Tampilan halaman menu *exercises* terdapat soal-soal latihan dari pembelajaran pengenalan huruf yang telah dipelajari *user*. Halaman *exercises* berupa suara, dan jawaban berupa gambar. Latihan pada aplikasi ini hanya berisi 5 soal, dan dilengkapi dengan timer, sehingga *user* dan pengajar mampu mengetahui, mengevaluasi pembelajaran dan kemampuan dari *user*.



Gambar 4.58 Tampilan Menu *exercises*

Didalam menjawab soal- soal kuis ini bila jawaban benar maka skor akan di tambahkan 20 poin dan bila salah menjawab soal kuis maka skor tidak akan didapatkan. Dalam implementasinya user akan memilih huruf yang benar sesuai dengan instruksi suara yang keluar, jika *user* telah memilih jawabannya maka secara otomatis *user* akan dihadapkan dengan soal selanjutnya.

4.1.1.59. Tampilan Halaman *score* (dalam bahasa inggris)

Tampilan menu *score* merupakan tampilan yang keluar setelah *user* selesai menjawab soal pertanyaan. Dan terdapat tombol kembali yang terdapat di bawah *score* nilai aplikasi untuk kembali ke menu utama serta tombol. Tampilan halaman *score* terlihat pada gambar 4.59.



Gambar 4.59 Tampilan Halaman *score*

Didalam tampilan Halaman *score* tertampil poin yang didapatkan *user* saat menjawab pertanyaan yang ada pada halaman latihan. Skor ini dapat dijadikan tolak ukur penilaian dan motivasi si *user* untuk lebih mengembangkan diri mendapatkan poin yang lebih tinggi. Dalam halaman skor terdapat tombol kembali yang terhubung menuju halaman menu utama.

4.1.1.60. Tampilan Halaman Tentang

Tampilan Halaman Menu Tentang merupakan tampilan yang keluar setelah *user* memilih menu tentang yang terdapat pada menu utama. Tampilan Halaman Menu tentang terlihat pada gambar 4.60.

Tabel 4.1 Hasil Pengujian
Fungsional.

No.	Fungsi	Perangkat			
		A	B	C	D
1	Menu utama	√	√	√	√
2	Button Indonesia	√	√	√	√
3	Button Belajar	√	√	√	√
4	Huruf A dan Sound A (bhs indonesia)	√	√	√	√
5	Suara (A Apel)	√	√	√	√
6	Huruf B dan Sound B (bhs indonesia)	√	√	√	√
7	Sound (B becak)	√	√	√	√
8	Huruf C dan Sound C (bhs indonesia)	√	√	√	√
9	Sound (C cabe)	√	√	√	√
10	Huruf D dan Sound D (bhs indonesia)	√	√	√	√
11	Sound (D domba)	√	√	√	√
12	Huruf E dan Sound E (bhs indonesia)	√	√	√	√
13	Sound (E ember)	√	√	√	√
14	Huruf F dan Sound F (bhs indonesia)	√	√	√	√
15	Sound (F foto)	√	√	√	√
16	Huruf G dan Sound G (bhs indonesia)	√	√	√	√
17	Sound (G gurun)	√	√	√	√
18	Huruf H dan Sound H (bhs indonesia)	√	√	√	√
19	Sound (H hujan)	√	√	√	√
20	Huruf I dan Sound I (bhs indonesia)	√	√	√	√
21	Sound (I ikan)	√	√	√	√
22	Huruf J dan Sound J (bhs indonesia)	√	√	√	√
23	Sound (J jubah)	√	√	√	√
24	Huruf K dan Sound K (bhs indonesia)	√	√	√	√
25	Sound (K Ka'bah)	√	√	√	√
26	Huruf L dan Sound L (bhs indonesia)	√	√	√	√
27	Soud (L lebah)	√	√	√	√
28	Huruf M dan Sound M (bhs indonesia)	√	√	√	√
29	Sound (M masjid)	√	√	√	√
30	Huruf N dan Sound N (bhs indonesia)	√	√	√	√
31	Sound (N nanas)	√	√	√	√
32	Huruf O dan Sound O (bhs indonesia)	√	√	√	√
33	Sound (O ombak)	√	√	√	√
34	Huruf P dan Sound P (bhs indonesia)	√	√	√	√
35	Sound (P peci)	√	√	√	√

36	Huruf Q dan Sound Q (bhs indonesia)	√	√	√	√
37	Sound (Q qur'an)	√	√	√	√
38	Huruf R dan Sound R (bhs indonesia)	√	√	√	√
39	Sound (R rumah)	√	√	√	√
40	Huruf S dan Sound S (bhs indonesia)	√	√	√	√
41	Sound (S sajadah)	√	√	√	√
42	Huruf T dan Sound T (bhs indonesia)	√	√	√	√
43	Sound (T tayamum)	√	√	√	√
44	Huruf U dan Sound U (bhs indonesia)	√	√	√	√
45	Sound (U ustadz)	√	√	√	√
46	Huruf V dan Sound V (bhs indonesia)	√	√	√	√
47	Sound (V vitamin)	√	√	√	√
48	Huruf W dan Sound W (bhs indonesia)	√	√	√	√
49	Sound (W wortel)	√	√	√	√
50	Huruf X dan Sound X (bhs indonesia)	√	√	√	√
51	Sound (X xilopon)	√	√	√	√
52	Huruf Y dan Sound Y (bhs indonesia)	√	√	√	√
53	Sound (Y yoyo)	√	√	√	√
54	Huruf Z dan Sound Z (bhs indonesia)	√	√	√	√
55	Sound (Z zebra)	√	√	√	√
56	Button Latihan	√	√	√	√
57	Sound soal nomer 1 (hal latihan)	√	√	√	√
58	Sound soal nomer 2 (hal latihan)	√	√	√	√
59	Sound soal nomer 3 (hal latihan)	√	√	√	√
60	Sound soal nomer 4 (hal latihan)	√	√	√	√
61	Sound soal nomer 5 (hal latihan)	√	√	√	√
62	Button Inggris	√	√	√	√
63	Button Learn	√	√	√	√
64	Huruf A dan sound A (bhs inggris)	√	√	√	√
65	Sound (A airoplane)	√	√	√	√
66	Huruf B dan sound B (bhs inggris)	√	√	√	√
67	Sound (B ball)	√	√	√	√
68	Huruf C dan sound C (bhs inggris)	√	√	√	√
69	Sound (C cake)	√	√	√	√
70	Huruf D dan sound D (bhs inggris)	√	√	√	√
71	Sound (D desk)	√	√	√	√
72	Huruf E dan sound E (bhs inggris)	√	√	√	√
73	Sound (E earth)	√	√	√	√

74	Huruf F dan sound F (bhs_ inggris)	√	√	√	√
75	Sound (F fan)	√	√	√	√
76	Huruf G dan sound G (bhs_ inggris)	√	√	√	√
77	Sound (G gate)	√	√	√	√
78	Huruf H dan sound H (bhs_ inggris)	√	√	√	√
79	Sound (H hair)	√	√	√	√
80	Huruf I dan sound I (bhs_ inggris)	√	√	√	√
81	Sound (I ice)	√	√	√	√
82	Huruf J dan sound J (bhs_ inggris)	√	√	√	√
83	Sound (J jacket)	√	√	√	√
84	Huruf K dan sound K (bhs_ inggris)	√	√	√	√
85	Sound (k knife)	√	√	√	√
86	Huruf L dan sound L (bhs_ inggris)	√	√	√	√
87	Sound (L leg)	√	√	√	√
88	Huruf M dan sound M (bhs_ inggris)	√	√	√	√
89	Sound (M monkey)	√	√	√	√
90	Huruf N dan sound N (bhs_ inggris)	√	√	√	√
91	Sound (N nail)	√	√	√	√
92	Huruf O dan sound O (bhs_ inggris)	√	√	√	√
93	Sound (O oil)	√	√	√	√
94	Huruf P dan sound P (bhs_ inggris)	√	√	√	√
95	Sound (p pepaya)	√	√	√	√
96	Huruf Q dan sound Q (bhs_ inggris)	√	√	√	√
97	Sound (Q queen)	√	√	√	√
98	Huruf R dan sound R (bhs_ inggris)	√	√	√	√
99	Sound (R rabbit)	√	√	√	√

100	Huruf S dan sound S (bhs_ inggris)	√	√	√	√
101	Sound (S saw)	√	√	√	√
102	Huruf T dan sound T (bhs_ inggris)	√	√	√	√
103	Sound (T table)	√	√	√	√
104	Huruf U dan sound U (bhs_ inggris)	√	√	√	√
105	Sound (U umbrella)	√	√	√	√
106	Huruf V dan sound V (bhs_ inggris)	√	√	√	√
107	Sound (V van)	√	√	√	√
108	Huruf W dan sound W (bhs_ inggris)	√	√	√	√
109	Sound (W wallet)	√	√	√	√
110	Huruf X dan sound X (bhs_ inggris)	√	√	√	√
111	Sound (X xylophone)	√	√	√	√
112	Huruf Z dan sound Z (bhs_ inggris)	√	√	√	√
113	Sound (Z zip)	√	√	√	√
114	Button exercise	√	√	√	√
115	Sound soal nomer 1 (hal_ inggris)	√	√	√	√
116	Sound soal nomer 2 (hal_ inggris)	√	√	√	√
117	Sound soal nomer 3 (hal_ inggris)	√	√	√	√
118	Sound soal nomer 4 (hal_ inggris)	√	√	√	√
119	Sound soal nomer 5 (hal_ inggris)	√	√	√	√
120	Button tentang	√	√	√	√
121	Button next	√	√	√	√
122	Button back	√	√	√	√
123	Button kembali (home)	√	√	√	√
124	Button exit	√	√	√	√

Keterangan :

A = Asus Zenfone 5 ukuran layar
5.0 inches RAM : 2 GB

Versi Android: 4.4.2 (KitKat)

B = Asus Zenfone 6
ukuran layar 6.0 inches

RAM : 2 GB

Versi Android : 4.4.2 (kitkat)

C = Samsung Galaxy ace 3
Ukuran layar 4.0 inches

RAM : 1 GB

Versi Android : 4.2.2 (Jelly bean)

D = Lenovo a390

Ukuran layar 4.0 inches

RAM : 512 MB

Versi android : 4.0.4 (ice
cream sandwich)

√ = Berhasil

X = Tidak berhasil

4.2.2 Pengujian Terhadap User

Pengujian *user* bertujuan untuk memperoleh hasil responden dimana pengguna bisa memberikan penilaian saat aplikasi dicoba

Tabel hasil pengujian aplikasi yang diambil dari 20 pengguna seperti pada gambar tabel 4.2

Tabel 4.2 Pengujian Terhadap User.

No.	Uraian	B	C	K
1	Pendapat tentang kesulitan	5%	5%	90%
2	Pendapat tentang tampilan aplikasi	100%		
3	Pendapat Tentang Manfaat aplikasi	55%	40%	5%
4	Pendapat tentang kesengangan <i>user</i> menggunakan aplikasi	100%		

Keterangan :

B = Baik

C = Cukup

K = Kurang

Pengujian dilakukan di Taman Pendidikan Anak Soleh (TAPAS) Al-Karimah, Singosari Malang. Pengujian di berikan pada siswa dan siswi TAPAS yang duduk di bangku Play Group A, Play Group B, Taman Kanak-kanak A hingga TK B. Dari sekian banyak siswa dan siswi, penulis mengambil 20 orang *user*. *User* disini ialah siswa dan siswi Play Group dan TK di TAPAS Al-Karimah singosari Malang. Siswa dan siswi yang menjadi *user* di TAPAS Al-Karimah Singosari ini berumur 3-6 tahun, sedang duduk di bangku Play Group dan TK.

Dalam pengujiannya, penulis menggunakan 2 buah *smartphone* yang dimana *smartphone* ini digunakan secara bergantian pada 20 orang *user*. Penulis melakukan pengujian selama 2 hari. Dalam implementasi pengujiannya, penulis menggunakan bantuan guru sebagai pembimbing dan pembantu penilaian dari *user*.

BAB V PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Setelah melalui beberapa tahapan, penulis membuat kesimpulan sebagai berikut :

1. Berdasarkan hasil fungsional maka dapat disimpulkan tampilan awal, menu utama dan fungsi-fungsi button 100% berhasil di jalankan pada perangkat android verisi 4.0.4 (Ice Cream Sandwich) keatas.
2. Pada pengujian tampilan dapat disimpulkan bahwa aplikasi dapat digunakan hanya dengan layar Portrait.
3. Pada pengujian kesulitan penggunaan aplikasi dari 20 orang yang memberikan penilaian dengan persentase 5% memilih sulit, 5% memilih cukup sulit, dan 90% memilih tidak sulit.
4. Pada pengujian desain atau tampilan aplikasi dari 20 orang yang memberikan penilaian dengan persentase 100% memilih sangat setuju
5. Pada pengujian manfaat aplikasi dalam hal pengenalan huruf dari 20 orang yang memberikan penilaian dengan persentase 55% memilih baik, 40% memilih cukup, 5% memilih tidak.
6. Pada pengujian kesenangan user menggunakan aplikasi didapatkan 20 orang user mengatakan senang dalam menggunakan aplikasi, sehingga memperoleh persentase 100% senang.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat di berikan untuk penyempurnaan dan pengembangan aplikasi pengenalan huruf berbasis android ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi pengenalan huruf yang telah dibuat dapat dikembangkan lagi dengan menambah fitur-fitur animasi sehingga menambah daya Tarik pada *user*.
2. aplikasi media pembelajaran ini dikembangkan lagi dengan menambah keindahan suara untuk dapat menambah ketertarikan *user* pada aplikasi pengenalan huruf ini.

DAFTAR PUSTAKA

1. Suyadi. 2014. Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains. Penerbit ROSDA.
 2. Nur Ikhsan. 2011. Pengertian Media [http://www.academia.edu/7643582/Media2.1.1.Pengertian Media](http://www.academia.edu/7643582/Media2.1.1.Pengertian_Media) (diakses pada tanggal 12 januari 2015).
 3. ANDI. “ *Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS6*” Yogyakarta : PENERBIT C.V ANDI OFFSET
 4. Huda, Arif Akbarul. “*24 Jam Pintar Pemrograman Android*”. Yogyakarta :PENERBIT ANDI, 2012.
 5. Andi Sunyoto, 2010, Adobe Flash+XML=Rich Multimedia Application. Penerbit Andi. Indonesia
-

LAMPIRAN

SOURCE CODE MENU UTAMA

```
import flash.media.Sound;
import flash.media.SoundChannel;

var soundMusik:Sound=new musik();
var channelMusik:SoundChannel = new SoundChannel();

channelMusik = soundMusik.play(0,20);

var soundbutton2:Sound = new sbutton();
var channelButton2:SoundChannel = new SoundChannel();

var soundback2:Sound = new sbutton2();
var channelBack2:SoundChannel = new SoundChannel();

animasi_btn_indonesia.addEventListener(MouseEvent.CLICK,pressIndonesia);
animasi_btn_inggris.addEventListener(MouseEvent.CLICK,pressInggris);
animasi_btn_tentang.addEventListener(MouseEvent.CLICK,pressTentang);
animasi_btn_keluar.addEventListener(MouseEvent.CLICK,pressKeluar);

function pressIndonesia(e:MouseEvent):void {
    gotoAndStop("hal_belajar_indonesia");
    channelButton2 = soundbutton2.play(0,1);
}
function pressInggris(e:MouseEvent):void {
    gotoAndStop("hal_belajar_inggris");
    channelButton2 = soundbutton2.play(0,1);
}
function pressTentang(e:MouseEvent):void {
    gotoAndStop("halaman_tentang");
    channelButton2 = soundbutton2.play(0,1);
}
function pressKeluar(e:MouseEvent):void {
    fscommand("quit","true");
    NativeApplication.nativeApplication.exit();
    channelButton2 = soundbutton2.play(0,1);
}
```

SOURCE CODE KUIS

```
var mins:Number = 1;
var secs:Number = 0;
var waktu:Timer = new Timer(1000);

mc_waktu.menit_txt.text=""+mins;
mc_waktu.detik_txt.text=""+secs;
```

```

waktu.addEventLisener( TimerEvent.TIMER,handTimer);
mc_waktu.visible=true;
waktu.start();
function handTimer(c:TimerEvent):void{
    if(waktu!=null){
        if(secs==0){
            if(mins==0){
                secs=0;
                mins=0;
                waktu.stop();
                trace("waktu telah habis");

latihanSoal.gotoAndStop("halaman_habis_waktu");
            }else{
                mins--;
                secs=59;
                mc_waktu.menit_txt.text=""+mins;
                mc_waktu.detik_txt.text=""+secs;
            }
        }else{
            secs--;
            mc_waktu.detik_txt.text=""+secs;
        }
    }
}
if(latihanSoal.currentFrame==36){
    waktu.stop();
    mc_waktu.visible=false;
}
if(latihanSoal.currentFrame==37){
    waktu.stop();
    mc_waktu.visible=false;
}
}
var benar:Boolean=false;

pA.buttonMode=true;
pC.buttonMode=true;
pB.buttonMode=true;
pD.buttonMode=true;

//
var tunjukanhuruf1:Sound=new tunjukan1();
var tunjukanChannel:SoundChannel = new SoundChannel();

tunjukanChannel = tunjukanhuruf1.play(0,1);

// jawaban D

```

```

pA.addEventListener(MouseEvent.CLICK,p_A);
pC.addEventListener(MouseEvent.CLICK,p_C);
pB.addEventListener(MouseEvent.CLICK,p_B);
pD.addEventListener(MouseEvent.CLICK,p_D);

function p_A(e:MouseEvent):void{
    gotoAndPlay("soal2");
    benar=false;
    soundChan = soundPil.play(0,1);
    tunjukanChannel.stop();
}
function p_C(e:MouseEvent):void{
    gotoAndPlay("soal2");
    benar=false;
    soundChan = soundPil.play(0,1);
    tunjukanChannel.stop();
}
function p_B(e:MouseEvent):void{
    gotoAndPlay("soal2");
    benar=false;
    soundChan = soundPil.play(0,1);
    tunjukanChannel.stop();
}
function p_D(e:MouseEvent):void{
    gotoAndPlay("soal2");
    benar=true;
    skorpermainan+=20;
    soundChan = soundPil.play(0,1);
    tunjukanChannel.stop();
}

// ----- skor ---
mc_skor.addEventListener(Event.ENTER_FRAME,mcSkor);
function mcSkor(e:Event):void{
    mc_skor.skor_txt.text="" + skorpermainan;
    if(skorpermainan>=79 || skorpermainan<=99){
        berhasil.gotoAndStop(2);
    }else
    if(skorpermainan>=59 || skorpermainan<=79){
        cukup_baik.gotoAndStop(2);
    }else
    if(skorpermainan>=29 || skorpermainan<=59){
        belajar_lagi.gotoAndStop(2);
    }
}
// -----

```

SOURCE CODE BACK AND HOME

```
btnback.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_6);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_6(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(2);
    klik.play();
}

btnhome.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_7);

function
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_7(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(2);
    klik.play();
}
```

SOURCE CODE EXIT

```
var klik1:Sound = new Sound(new URLRequest("klik.mp3"));

button_97.addEventListener(MouseEvent.CLICK,
fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_146);

function fl_ClickToGoToAndStopAtFrame_146(event:MouseEvent):void
{
    gotoAndStop(2);
    klik.play();
}

button_96.addEventListener(MouseEvent.CLICK,closeHandler);
function closeHandler(e:MouseEvent):void
{
    NativeApplication.nativeApplication.exit(); ( scrip keluar )
}
```



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

NI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. Raya Karanglo, Km 2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 27 Oktober 2014

Nomor : ITN-367/T.INF/TA/2014
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Joseph Dedy Irawan, ST.MT
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : M. RAHMATULLAH RAMDHANI
Nim : 1118147
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

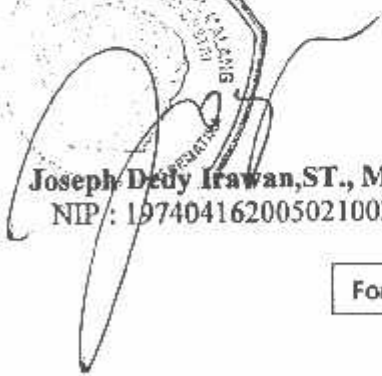
Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

27 Oktober 2014 S/D 27 April 2015

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,


Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP : 197404162005021002

Form S-4a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : M. RAHMATULLAH RAMDIANI

Nim : 1118147

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bersedia / tidak bersedia *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Huruf Abjad Berbasis Mobile Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Software Adobe Flash Profesional CS6 Action Script 3.0

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,



Joseph Dedy Irawan, ST.MF

Catatan
Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut
*) coret yang tidak perlu

Form S-3b



PERKUMPULAN PENGELOLA PENDIDIKAN UMUM DAN TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG

FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
PROGRAM PASCASARJANA MAGISTER TEKNIK

NI (PERSERO) MALANG
BANK NIAGA MALANG

Kampus I : Jl. Bendungan Sigura-gura No. 2 Telp. (0341) 551431 (Hunting), Fax. (0341) 553015 Malang 65145
Kampus II : Jl. RAYA Karanglo, Km2 Telp. (0341) 417636 Fax. (0341) 417634 Malang

Malang, 27 Oktober 2014

Nomor : ITN-367/T.INF/TA/2014
Lampiran : ---
Perihal : Bimbingan Skripsi

Kepada : Yth. Bpk/Ibu Nurlaily Vendyansyah, ST
Dosen Pembina Program Studi Teknik Informatika S-1
Institut Teknologi Nasional
Malang

Dengan Hormat,
Sesuai dengan permohonan dan persetujuan dalam proposal skripsi untuk mahasiswa :

Nama : M. RAHMATULLAH RAMDHANI
Nim : 1118147
Prodi : Teknik Informatika S-1
Fakultas : Teknologi Industri

Maka dengan ini pembimbingan kami serahkan sepenuhnya kepada Saudara/i selama waktu 6 (enam) bulan, terhitung mulai tanggal :

27 Oktober 2014 S/D 27 April 2015

Sebagai satu syarat untuk menempuh Ujian Akhir Sarjana Teknik, Program Studi Teknik Informatika S-1.

Demikian agar maklum dan atas perhatian serta bantuannya kami sampaikan terima kasih.

Mengetahui
Program Studi Teknik Informatika S-1
Ketua,

Form S-4a

PERNYATAAN KESEDIAAN DALAM PEMBIMBINGAN SKRIPSI

Sesuai permohonan dari mahasiswa/i :

Nama : M. RAHMATULLAH RAMDHANI

Nim : 1118147

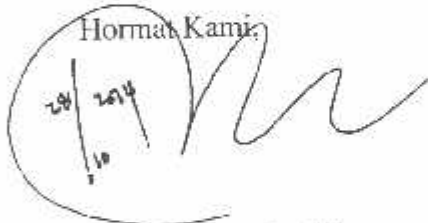
Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bersedia / ~~tidak bersedia~~ *) membimbing skripsi dari mahasiswa tersebut dengan judul :

Rancang Bangun Aplikasi Pengenalan Huruf Abjad Berbasis Mobile Untuk Anak Usia Dini Menggunakan Software Adobe Flash Profesional CS6 Action Script 3.0

Demikian Surat Pernyataan ini kami buat agar dipergunakan seperlunya.

Malang, _____

Hormat Kami,


Nurtaily Vendyansyah, ST

Catatan :

Setelah disetujui agar formulir ini diserahkan mahasiswa/i yg bersangkutan kepada Jurusan untuk diproses lebih lanjut

*) coret yang tidak perlu



INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL MALANG
Fakultas Teknologi Industri
Program Studi Teknik Informatika S1

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI


Nama : M. Rahmatullah Ramdhani
NIM : 1118147
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Aplikasi Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini

Dipertahankan dihadapan Majelis Penguji Skripsi Jenjang Strata Satu (S-1)
pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 25 Februari 2015
Tempat : Ruang Lab Jaringan Komputer
Nilai : A (82,80)

Panitia Ujian Skripsi :

Ketua Majelis Penguji


Joseph Dedy Irawan, ST, MT
NIP. 197404162005021002

Anggota Penguji :

Penguji Pertama


Michael Ardita, ST, MT
NIP.P. 1031000434

Penguji Kedua


Ali Mahmudi, B.Eng.,PhD.
NIP.P.1031000429



FORMULIR PERBAIKAN SKRIPSI

Nama : M. Rahmatullah Ramdhani
NIM : 1118147
Jurusan : Teknik Informatika S-1
Judul : Aplikasi Pengenalah Huruf Untuk Anak Usia Dini

Tanggal	Penguji	Uraian	Paraf
25 Februari 2015	I	- Perbaikan Laporan Rata Tengah (justify)	
25 Februari 2015	II	- Penjelasan Anak Usia Dini	

Anggota Penguji :

Penguji Pertama

Michael Ardita, ST. MT
NIP.P. 1031000434

Penguji Kedua

Ali Mahmuti, B.Eng.,PhD.
NIP.P.1031000429

Mengetahui

Dosen Pembimbing I

Joseph Dedy Irawan, ST., MT.
NIP. 19740416 200502 1 002

Dosen Pembimbing II

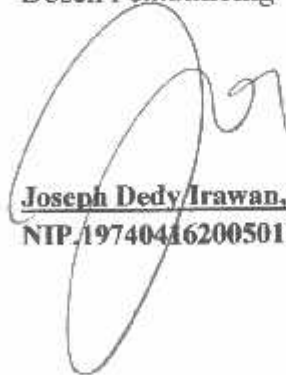
Nurlaily Vendyansyah, ST

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : M. Rahmatullah Ramdhani
NIM : 11. 18. 147
Masa Bimbingan : 27 Oktober 2014 s/d 27 April 2015
Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini






No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Bimbingan
1	15 November 2014	Konsultasi Bab 1 s/d 3	
2	18 November 2014	Revisi bab 1 s/d 3	
3	20 November 2014	<i>Flowchart dan design</i>	
4	27 November 2014	Revisi <i>flowchart</i>	
5	07 Februari 2015	ACC Makalah Seminar Hasil	
6			
7			
8			
9			
10			

Malang,2015
Dosen Pembimbing


Joseph Dedy Irawan, ST.MT
NIP.197404162005011002

FORMULIR BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : M. Rahmatullah Ramdhani
NIM : 11. 18. 147
Masa Bimbingan : 27 Oktober 2014 s/d 27 April 2015
Judul : Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Untuk Anak Usia Dini

No.	Tanggal	Uraian Bimbingan	Paraf Bimbingan
1	17 November 2014	Revisi Bab 1 dan 2	
2	02 Desember 2014	Revisi Bab 2 dan 3	
3	06 Desember 2014	Demo Program	
4	23 Januari 2015	Demo Program (sesuaikan <i>end user</i>)	
5	30 Januari 2015	Perbaiki Makalah Seminar Hasil	
6	06 Februari 2015	ACC Makalah Seminar Hasil	
7			
8			
9			
10			

Malang,2015


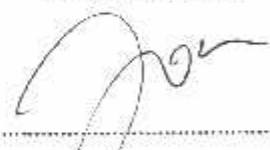
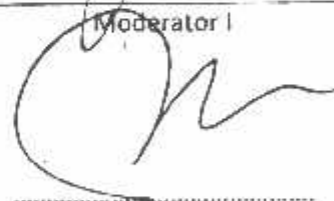
Dosen Pembimbing



Nurlaily vendyansyah, ST



BERITA ACARA SEMINAR JUDUL SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA S-1

No	Nama Mahasiswa : <u>M. PATHMATULLAH</u>			Nim <u>1128177</u>
1	Keterangan	Tanggal <u>8-10-2019</u>	Waktu <u>08.00</u>	Tempat
2	Pelaksanaan			Ruang Rapat Dosen
Spesifikasi Judul (berilah tanda silang)**)				
3	<input type="checkbox"/> a. Jaringan komputer <input checked="" type="checkbox"/> b. Multimedia		<input type="checkbox"/> c. Basis data <input type="checkbox"/> d. Pemrograman & RPL <input type="checkbox"/> e. Lainnya.....	
4	Judul proposal yang diseminarkan mahasiswa		
5	Perubahan judul yang diusulkan oleh kelompok dosen keahlian	<u>Reneang Bangsa Aplikasi Pengenalan Huruf untuk Anak Usia Dini</u>		
6	Catatan :			
7	Persetujuan judul skripsi			
	Disetujui, Dosen keahlian I	Disetujui, Dosen keahlian II	Disetujui, Dosen keahlian III	
	 <u>Marina, A</u>			
	Mengetahui, Ketua Prodi T.Informatika	Moderator I	Moderator II	
	<u>Joseph Dedy Irawan, ST.MT</u> NIP. 19740416 200501 1 002			

LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI

: RAHMATULLAH RAMDHANI
: 11.18.1147
: 9 / 12 / 2014

Skripsi :

Komentar :

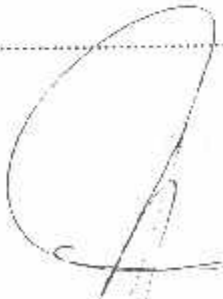
Setelah baca kripsi
sifat = Random, scoring, filter
Meng alphabet & abjad
misal huruf harus ada suara & contoh pinyin.

Mengetahui,
Dekan Fakultas T. Informatika
Ketua

Pembimbing 1

Pembimbing 2

Dedy Irawan, ST.MT
9740416 200501 1 002

(.....)

Surip Adi

LEMBAR PEMANTAUAN SEMINAR PROGRES SKRIPSI

: RAHMATULLAH RAMDHANI
: 11. 18. 147
: 9 / 12 / 2014

kripsi :

Komentar :

image & Audio untuk masing-masing pengenalan Abjad.

petahui,
am Studi T.Informatika
Ketua

Pembimbing 1

Pembimbing 2

1 Dedy Irawan, ST.MT
3740416 200501 1 002

(.....)

(.....)

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	SELLA NOVIA CALISTA PUTRA
Umur	4 TAHUN
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan

Identitas guru	
Nama	B. NUR LAILA D.S
Asal sekolah	TARAK ALKARIMAH / PG A
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	085 790951630

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini...???
 a) Ya
b) Cukup
c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini...???
a) Ya
b) Sedang
 c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat be ajar mengenali huruf dari aplikasi ini...???
a) Baik
 b) Cukup
c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini...???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang

Malang, 4 FEBRUARI 2015


(NUR LAILA DELIMA - S -)
Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	BILA
Umur	3.5 TAHUN
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b) perempuan

Identitas guru	
Nama	B. NUR LAILA D.S
Asal sekolah	TAPAS ALKARIMAH / P&A
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b) perempuan
No Hp	085790951630

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini..???
 a) Ya
b) Cukup
c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini..???
a) Ya
b) Sedang
 c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini..???
a) Baik
 b) Cukup
c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini..???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang

Malang, 4 - FEBRUARI - 2015



(B. NUR LAILA DELIMA - S.)
Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	DIKI
Umur	4 TAHUN
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. Laki-laki
	b. perempuan

Identitas guru	
Nama	B. NUR LAILA D.S.
Asal sekolah	TAPAS ALKARIMAH / PG A
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	085 7909 51630

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini.???
 a) Ya
b) Cukup
c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini.???
 a) Ya
b) Sedang
c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini.???
a) Baik
b) Cukup
 c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini.???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang

Malang, 4. FEBRUARI - 2015

Laila

(NUR LAILA DELIMA -S .)
Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	REGINA ZAFARANI AULIAH
Umur	4 TAHUN
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan

Identitas guru	
Nama	B. NUR LAILA D.S.
Asal sekolah	TAPAS ALKARIMAH / PBA
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	085 790951630

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini..???
 a) Ya
b) Cukup
c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini..???
a) Ya
b) Sedang
 c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini..???
 a) Baik
 b) Cukup ✓
c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini..???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang

Malang, 4 - FEBRUARI 2015

(NUR LAILA DELIMA - S -)
Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	FALIH FADHLURRAHMAN
Umur	4 TAHUN
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. Laki-laki
	b. perempuan

Identitas guru	
Nama	B. NUR LAILA DS .
Asal sekolah	TAPAS AL KARIMAH / PG A
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	085790951630 .

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini..???
 a) Ya
b) Cukup
c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini..???
a) Ya
b) Sedang
 c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini..???
a) Baik
 b) Cukup
c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini..???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang

Malang, 4 - FEBRUARI - 2015


(NUR LAILA DELIMA -S . .)
Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	ITA ARIYANTI
Umur	4 thn
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan

Identitas guru	
Nama	NOVIA RAHMAWATI . Spd
Asal sekolah	TAPAS AL-KARIMAH
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	0857

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini...???
 a) Ya
b) Cukup
c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini...???
a) Ya
b) Sedang
 c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini...???
a) Baik
 b) Cukup
c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini...???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang

Malang, 04 Februari 2015



(NOVIA RAHMAWATI . Spd)
Nama Guru

KUIISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	ARSYA
Umur	4 thn
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. Laki-laki
	b. perempuan

Identitas guru	
Nama	NOVIA RAHMAWATI
Asal sekolah	TAPAS AL-KARIMAH/PG B
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	b. perempuan
No Hp	085748309981

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini...???
- a) Ya
 b) Cukup
 c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini...???
- a) Ya
 b) Sedang
 c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini...???
- a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini...???
- a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang

Malang, 04 Februari 2015



NOVIA RAHMAWATI
Nama Guru

KUISISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	RADITIA ARVIN FAWWAS
Umur	4 thn
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. Laki-laki
	<input type="radio"/> b. perempuan

Identitas guru	
Nama	NOVIA RAHMAWATI
Asal sekolah	TAPAS ALKARIMAH / PG B
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini..???
 - a) Ya
 - b) Cukup
 - c) Tidak

- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini..???
 - a) Ya
 - b) Sedang
 - c) Tidak

- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini..???
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini..???
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

Malang, 04 Februari 2015

(NOVIA RAHMAWATI)
Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	MAYLA SHAFWA
Umur	4 thn
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan

Identitas guru	
Nama	NOVIA RAHMAWATI
Asal sekolah	TAPAS AL-KARIMAH / PG B
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini...???
- a) Ya
- b) Cukup
- c) Tidak

- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini...???
- a) Ya
- b) Sedang
- c) Tidak

- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini...???
- a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini...???
- a) Baik
- b) Cukup
- c) Kurang

Malang, 04 Februari 2015



(NOVIA RAHMAWATI
Nama Guru)

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	KALYHDA AG
Umur	4 thn
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b) perempuan

Identitas guru	
Nama	NOVIA RAHMAWATI
Asal sekolah	TAPAS AL-KARIMAH / PG B
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b) perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini..???
 - a) Ya
 - b) Cukup
 - c) Tidak

- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini..???
 - a) Ya
 - b) Sedang
 - c) Tidak

- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini..???
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini..???
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

Malang, 04 Februari 2015

(Handwritten Signature)

(NOVIA RAHMAWATI)
Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	chelsea
Umur	6 tahun
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan

Identitas guru	
Nama	b. diana
Asal sekolah	Tapas Al Farimah / TRB
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini...???
- a) Ya
 - b) Cukup
 - c) Tidak
-
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini...???
- a) Ya
 - b) Sedang
 - c) Tidak
-
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini...???
- a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang
-
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini...???
- a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

Malang, 4 - 2 2015

(Handwritten Signature)

Nama Guru

KUIS'ONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	Hana
Umur	6 tahun
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan

Identitas guru	
Nama	b. diana
Asal sekolah	Tapas Al Karimah / TKB
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini..???
 - a) Ya
 - b) Cukup
 - c) Tidak

- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini..???
 - a) Ya
 - b) Sedang
 - c) Tidak

- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini..???
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini..???
 - a) Baik
 - b) Cukup
 - c) Kurang

Malang, 4 - 2 2015



Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	abid
Umur	6 tahun
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. Laki-laki
	b. perempuan

Identitas guru	
Nama	bu diana
Asal sekolah	Tapas al-karimah / TKB
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini..???
 a) Ya
b) Cukup
c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini..???
a) Ya
 b) Sedang
c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini..???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini..???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang

Malang, 4 - 2 2015



Nama Guru

KUESIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	Hafisa
Umur	6 tahun
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. Laki-laki
	<input type="radio"/> b. perempuan

Identitas guru	
Nama	p. diana
Asal sekolah	Tapas Al-karimah / TKB
Jenis Kelamin	<input type="radio"/> a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini...???
- a) Ya
 b) Cukup
 c) Tidak

- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini...???
- a) Ya
 b) Sedang
 c) Tidak

- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini...???
- a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang

- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini...???
- a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang

Malang, 4 - 2 2015

(Handwritten Signature)

Nama Guru

KUIISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	ABDULLAH
Umur	6 TAHUN
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. Laki-laki
	b. perempuan

Identitas guru	
Nama	B. FIKA
Asal sekolah	TAPAS ALKARIMAH / TK A
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini..???
- a) Ya
 b) Cukup
 c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini..???
- a) Ya
 b) Sedang
 c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini..???
- a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, seran, menggunakan aplikasi ini..???
- a) Baik
 b) Cukup
 c) Kurang

Malang. 4 - 2 - 2015



(_____)
Nama Guru

KUISIONER SKRIPSI

JUDUL : APLIKASI PENGENALAN HURUF UNTUK ANAK USIA DINI

Identitas user	
Nama	NAFFI
Umur	5 TAHUN
Jenis Kelamin	<input checked="" type="radio"/> a. Laki-laki
	b. perempuan

Identitas guru	
Nama	B. FIKA
Asal sekolah	TARAS AL KARIMAH / TK A
Jenis Kelamin	a. Laki-laki
	<input checked="" type="radio"/> b. perempuan
No Hp	

- 1) Apakah anak didik anda menyukai tampilan dari aplikasi ini...???
 a) Ya
b) Cukup
c) Tidak
- 2) Apakah anak didik anda mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi ini...???
a) Ya
b) Sedang
 c) Tidak
- 3) Apakah anak didik anda, dapat belajar mengenali huruf dari aplikasi ini...???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang
- 4) Apakah anak didik anda, senang menggunakan aplikasi ini...???
 a) Baik
b) Cukup
c) Kurang

Malang, 4 - 2 - 2015



Nama Guru