

Gambar 4.7 Tampilan Sub Menu Pengetahuan Alam.....	41
Gambar 4.8 Tampilan Sub Menu Permainan.....	42
Gambar 4.9 Tampilan Sub Menu Rangkaian Kata.....	43
Gambar 4.10 Tampilan Sub Menu Mewarnai.....	44



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Perancangan Metode Waterfall	17
Gambar 3.2 Use Case Game Edukasi Pembelajaran.....	20
Gambar 3.3 Activitiy Diagram Menu Utama.....	21
Gambar 3.4 Activitiy Diagram Menu Tema Belajar.....	21
Gambar 3.5 Activitiy Diagram Sub Menu Tema Pengetahuan Umum	22
Gambar 3.6 Activitiy Diagram Sub Menu Bahasa.....	22
Gambar 3.7 Activitiy Diagram Sub Menu Alam Semesta.....	23
Gambar 3.8 Activitiy Diagram Menu Permainan	23
Gambar 3.9 Activitiy Diagram Menu Tentang	24
Gambar 3.10 Activitiy Diagram Menu Keluar	24
Gambar 3.11 Sequence Diagram Menu Tema Belajar.....	25
Gambar 3.12 Sequence Diagram Menu Permainan	26
Gambar 3.13 Sequence Diagram Menu Tentang	26
Gambar 3.14 Tampilan Splash Screen	27
Gambar 3.15 Tampilan Menu Utama.....	28
Gambar 3.16 Tampilan Sub Menu Belajar	29
Gambar 3.17 Tampilan Sub Menu Bahasa	30
Gambar 3.18 Tampilan Sub Menu Alam Semesta.....	30
Gambar 3.19 Tampilan Sub Menu Pengetahuan Umum	31
Gambar 3.20 Tampilan Sub Menu Permainan	31
Gambar 3.21 Tampilan Sub Menu Rangkai Kata	32
Gambar 3.22 Tampilan Sub Menu Mewarnai	33
Gambar 4.1 Tampilan Aplikasi Terinstall.....	35
Gambar 4.2 Tampilan Splash Screen	36
Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama.....	37
Gambar 4.4 Tampilan Sub Menu Belajar	38
Gambar 4.5 Tampilan Sub Menu Bahasa	39
Gambar 4.6 Tampilan Sub Menu Alam Semesta.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol Use Case Diagram	13
Tabel 2.2 Simbol-Simbol Activity Diagram	14
Tabel 2.3 Simbol-Simbol Sequence Diagram	15
Tabel 4.1 Form Pertanyaan Kuisisioner	45
Tabel 4.2 Hasil Uji Kelayakan	45
Tabel 4.1 Pengujian Sistem Black Box	46



2.9 Use Case.....	12
2.10 Activity Diagram.....	14
2.11 Sequence Diagram	15
BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN	
2.1 Metode Penelitian	16
2.2 Metodologi Perancangan	17
2.3 Analisa Kebutuhan.....	18
2.4 Metode Perancangan	19
2.5 Perancangan Antarmuka	27
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN	
4.1 Implementasi	34
4.2 Pembahasan.....	34
4.3 Hasil Pengujian Sistem	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	48
5.2 Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
HALAMAN BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Masalah.....	3
1.4 Batasan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Referensi Penelitian Terkait.....	5
2.2 Pengertian dan Sejarah Raudhatul Athfal	6
2.3 Kurikulum 2013	6
2.4 Game Edukasi	8
2.5 Android	9
2.6 Metode Waterfall	10
2.7 Android Studio	11
2.8 UML.....	12

KATA PENGANTAR

Puji syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. Yang senantiasa melimpahkan rahmat taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini tanpa suatu halangan apapun. Sholawat serta salam senantiasa dicurahkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad SWT, yang kita nantikan syafaatnya besok di hari yaumul kiyamah. Aamiin

Berkat kudrat dan irodad-Nya akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi yang berjudul “Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada RA Miftahul Fatah Sayutan Berbasis Android”. Laporan ini merupakan tugas akhir untuk memperoleh gelar Strata Satu Program Studi Teknik Informatika S1 Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan banyak terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung terselesainya laporan ini, dan ucapan terimakasih penulis tujukan kepada

1. Bapak Dr. Happy Susanto, MA selaku Ketua Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
2. Bapak Dr. Ir. Aliyadi, MM., M.Kom selaku Dekan fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
3. Ibu Dyah Mustikasari, ST., M.Eng selaku kepala program studi informatika Universitas Muhammadiyah Ponorogo.
4. Bapak Ghulam Asrofi Buntoro, ST., M. Eng dan Ibu Arin Yuli Astuti, S.Kom., M.Kom selaku pembimbing Skripsi
5. Dan seluruh Bapak / Ibu dosen Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah banyak membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan khususnya kepada penulis.

Dalam laporan ini penulis menyadari masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu segala saran dan kritik guna perbaikan dan kesempurnaan sangat penulis nantikan. Semoga laporan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penyusun dan para pembaca pada umumnya.

Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada RA

Miftahul Fatah Sayutan Berbasis Android

Emi Wulandari, Ghulam Asrofi Buntoro, Arin Yuli Astuti

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah

Ponorogo

e-mail : emiwulandari97@gmail.com

Abstrak

Seiring perkembangan teknologi yang begitu canggih dan sangat berpengaruh besar terhadap kehidupan manusia, mau tidak mau kita dituntut untuk mengikuti zaman. Terutama Bagi anak usia dini Smartphone sangat berpengaruh terhadap tumbuh kembang otak mereka karena daya ingatnya begitu tajam dan mudah untuk di asah. Biasanya anak - anak antara kisaran umur 4 -6 tahun sangat dengan mudah menangkap apa yang mereka lihat karena kapasitas daya pikir atau memorinya masih sangat tinggi untuk menangkap suatu hal baru. Oleh karena itu penulis berencana untuk membuat game edukasi untuk anak RA miftahul fatah sayutan berbasis android untuk memberikan suatu pembelajaran yang baru belajar sambil bermain, dengan harapan dapat memberi suatu rangsangan yang mendidik agar anak tidak jenuh dan bosan dengan apa yang sudah di ajarkan oleh guru mereka. Game edukasi adalah aplikasi pembelajaran untuk anak usia dini dari umur 4 – 6 tahun yang berisi mengenai beberapa fitur dari majalah semester 1 dan 2. Metode dan pengembangan aplikasi edukasi ini menggunakan metode waterfall. Dengan menerapkan aplikasi game ini di harapkan dapat membantu proses belajar anak usia dini dalam menambah wawasan pola pikir, kekreatifan dan pengetahuan yang lebih cerdas lagi.

Kata Kunci : Anak Usia Dini, Game Edukasi, Android, Waterfall

MOTTO

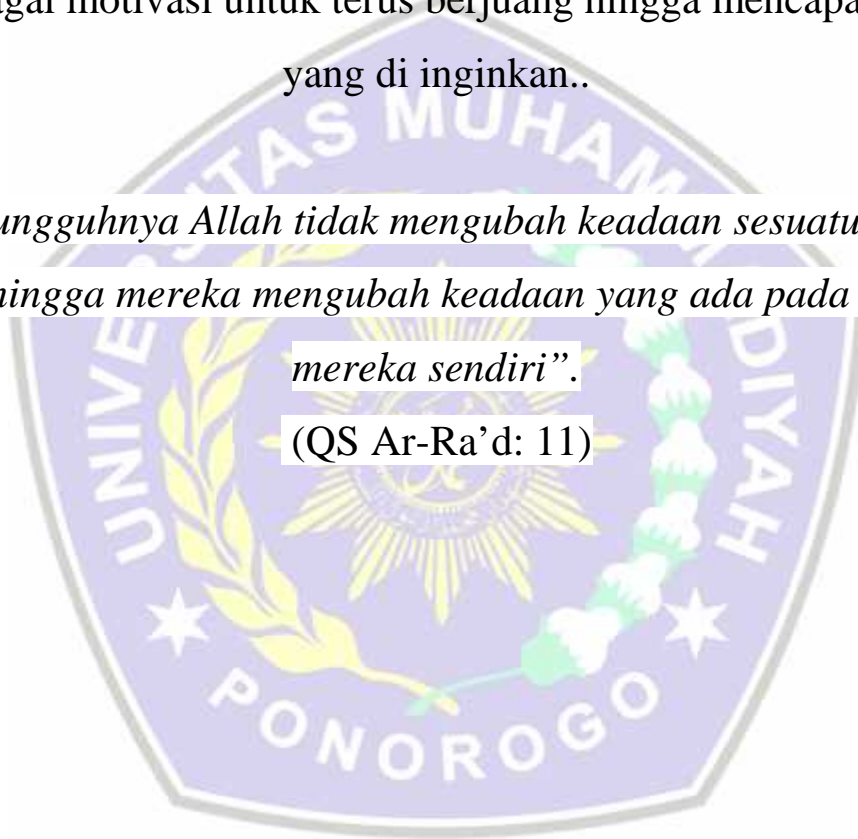
Hidup adalah sebuah perjuangan tidak ada keberhasilan tanpa usaha kerja keras, dan tidak ada proses yang tanpa kegagalan.

Akan tetapi jangan jadikan kegagalan sebagai alasan untuk berhenti untuk menggapai cita. Tapi jadikanlah kegagalan sebagai motivasi untuk terus berjuang hingga mencapai apa yang di inginkan..

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri

mereka sendiri”.

(QS Ar-Ra’d: 11)











PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur alhamdulillah senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT. Yang senantiasa melimpahkan rahmat taufik serta hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Skripsi ini dengan baik tanpa suatu halangan apapun. Maka akan Kupersembahkan Skripsi ini untuk orang-orang yang senantiasa memberi semangat, mendukung serta tak henti-hentikan mendoakan saya:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat kesehatan, hidayah, rezeki dan semua yang telah saya butuhkan selama ini.
2. Bapak dan Ibu Tercinta, terima kasih untuk segala dukungan dan semangatnya sehingga saya sampai di titik ini, karya ini saya persembahkan untuk kalian berdua sebagai wujud terima kasih atas segala jerih payah dan pengorbanan kalian untuk membahagiakanku.
3. Sahabat-sahabatku yang senantiasa saya sayangi, terimakasih sudah bersedia mendengarkan keluh kesahku selama ini. Dan semoga persahabatan kita selamanya walaupun sudah tidak satu kampus lagi.
4. Teruntuk Seseorang yang saya cintai dan selalu memberi motivasiku untuk agar segera menyelesaikan Tugas Akhir ini, Terima kasih sudah menemani sejauh ini.
5. Dan kepada semua pihak yang telah ikut serta menyelesaikan Skripsi ini. Saya ucapkan banyak-banyak terimakasih atas bantuannya

**BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI**

1. Nama : Lini Wulandari
2. NIM : 16532666
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada RA Miftahul Fatah Sayutan Berbasis Android
6. Dosen Pembimbing : 1. Ghulam Asrofi Buntoro, ST., M. Eng
3. Arin Yuli Astuti, S. Kom., M. Kom
7. Konsultasi :
8.

No	Tanggal	Uraian	Tanda Tangan
1.	2-08-2019	Latar Belakang	
2.	15-8-2019	Sistematika Penulisan	
3.	20-8-2019	Lanjut Bab 2 dan 3	
4.	3-9-2019	Paragraf paragraf	
5.	10-9-2019	Lanjut Bab 4	
6.	16-02-2020	Pembuatan Aplikasi	
7.	05-03-2020	Revisi Aplikasi	
8.	3-5-2020	ACC Sidang	

9. Tgl. Pengajuan :
10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 25 Agustus 2020
Pembimbing II,











(Arin Yuli Astuti, S. Kom., M. Kom)

NIK. 19890717 201309 13

BERITA ACARA
BIMBINGAN SKRIPSI

1. Nama : Eini Wolandari
2. Nim : 16532666
3. Program Studi : Teknik Informatika
4. Fakultas : Teknik
5. Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada RA Miftahul Fatah Sayutan Berbasis Android
6. Dosen Pembimbing : 1. Ghulam Asrofi Buntoro, ST., M. Eng
2. Arin Yulastuti, S. Kom., M.Kom.
7. Konsultasi :
8.

No	Tanggal	Uraian	Tanda Tangan
1.	3-8-2019	Konsep terkait judul	
2.	5-8-2019	Latar belakang	
3.	10-8-2019	revisi bab 1	
4.	20-9-2019	lanjut bab 2 dan 3	
5.	15-10-2019	Pernambahan referensi	
6.	31-10-2019	NCC Sempoa	
7.	16-2-2020	pembuatan apk	
8.	3-5-2020	NCC Kelang	

9. Tgl. Pengajuan :

10. Tgl. Pengesahan :

Ponorogo, 05 Agustus 2020

Pembimbing I,


(Ghulam Asrofi Buntoro, ST., M. Eng)
NTK. 19870723 201603 13

HALAMAN BERITA ACARA UJIAN

Nama : Eni Wulandari
Nim : 16552666
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul Skripsi : Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada RA Miftahul Fatah Suyutan Berbasis Android

Telah diuji dan dipertahankan dihadapan

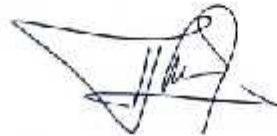
Dosen penguji Tugas Akhir Jenjang Strata Satu (S1) pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 5 Agustus 2020
Nilai :

Dosen Penguji

Dosen Penguji I

Dosen Penguji II



(Ismail Abdulrozzaq Z, S.Kom., M.Kom)

NIK. 19880728 201804 13



(Khoirul Nurfitri, S.Kom., M.Kom)

NIK. 19920430 201803 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik

Ketua Program Studi Teknik



(Dr. Ir. Aliyadi, MM, M.Kom)

NIK. 19640103 199009 12



(Evah Mustikasan, ST., M. Eng)

NIK. 19871007 201609 13

PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Emi Wulandari

NIM : 16532666

Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya dengan judul :

" Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada RA Miftahul Fatah Sayuran Berbasis Android " bahwa berdasarkan hasil penelusuran karya ilmiah, gagasan dan masalah ilmiah yang saya rancang atau teliti di dalam naskah skripsi ini adalah asli dari pemikiran saya. Tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila ternyata di dalam naskah Skripsi ini dapat dibuktikan terdapat unsur-unsur plagiatisme, saya bersedia hajar saya dibatalkan, serta diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Ponorogo, 12 Juli 2020

Mahasiswa



Emi Wulandari

NIM 16532666

HALAMAN PENGESAHAN

Nama : Beni Wulandari
NIM : 16532665
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik
Judul : Rancang Bangun Game Edukasi Pembelajaran Anak Usia Dini Pada RA Miftahul Fatah Sayatan Berbasis Android

Isi dan formatnya telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk melengkapi persyaratan guna memperoleh Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo

Ponorogo, 12 Juli 2020

Menyetujui

Dosen Pembimbing I



(Ghulam Asrofi Buntoro, ST., M. Eng.)

NIK. 19870723 201603 13

Dosen Pembimbing II



(Arin Yuli Astuti, S. Kom., M. Kom.)

NIK. 19890717 201309 13

Mengetahui

Dekan Fakultas Teknik



(Dr. Ir. Aliyadi, MM, M. Kom.)

NIK. 19640103 199009 12

Ketua Program Studi Teknik



(Dyah Mustikasari, ST., M. Eng.)

NIK. 19871007 201609 13

**RANCANG BANGUN GAME EDUKASI PEMBELAJARAN
ANAK USIA DINI PADA RA MIFTAHUL FATAH SAYUTAN
BERBASIS ANDROID**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Jenjang Strata Satu (SI)
Pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Ponorogo



EMI WULANDARI

16532666

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PONOROGO**

2020