

APLIKASI PEMBELAJARAN INTERAKTIF PENGENALAN HURUF, ANGKA, DAN WARNA BERBASIS ANDROID PADA TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 13

*(INTERACTIVE LEARNING APPLICATION FOR ANDROID BASED LETTERS, NUMBERS
AND COLORS AT BUSTANUL ATHFAL AISYIYAH 13 KINDERGARTEN)*

Nadya Wahyu Setyaningrum
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
nadyawahyusetyaningrum@gmail.com

ABSTRACT

In general, children have been introduced to material that knows the letters a-z, and mention and recognize numbers 1-10 well when they are in class, but most of them feel bored about the way the material is delivered which only races on books and teacher explanations in class which are often monotonous. Based on these problems, the writer will make an application that is equipped with practice questions to facilitate the learning process that will be carried out, and can stimulate the brain to imagine and practice creativity. This learning tool can be done using a device on an Android smartphone to make it easier for children to recognize letters, numbers, and colors based on Android. The design of the application is built with Adobe Flash CS6 by using a Flowchart. The research method is to collect this data by observing direct objects and literature studies from various sources, while the system development method used is the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method and in testing this system using alpha test and beta test. The purpose of this Thesis is to provide solutions to problems by utilizing technological sophistication now, The results of the study of learning applications for the introduction of letters, numbers, and colors based on Android can run in various devices on Android smartphones. Android-based letters, numbers and color recognition and learning systems are suitable for introducing letters, numbers and colors in children creatively, easily and pleasantly because they are educational games.

Keywords: Adobe Flash CS6, Introduction to Letters, Numbers and Colors, Android, Application Programs, Actionscript 3.0.

ABSTRAK

Pada umumnya anak-anak telah diperkenalkan tentang materi mengenal huruf a-z, serta menyebut dan mengenal angka 1-10 dengan baik saat mereka berada dikelas, namun kebanyakan dari mereka merasa bosan akan cara penyampaian materi tersebut yang hanya berpacu pada buku dan penjelasan guru dikelas yang sering bersifat monoton. Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis akan membuat aplikasi yang dilengkapi dengan latihan soal untuk mempermudah proses pembelajaran yang akan dilakukan, serta dapat merangsang otak untuk berimajinasi dan melatih kreatifitas. Sarana pembelajaran ini dapat dilakukan menggunakan perangkat pada *smartphone android* untuk mempermudah anak-anak dalam mengenal huruf, angka, dan warna berbasis *android*. Perancangan aplikasi dibangun dengan *Adobe Flash CS6* dengan menggunakan *Flowchart*. Metode penelitian yang dilakukan adalah mengumpulkan data ini dilakukan dengan mengamati objek langsung serta studi kepustakaan dari berbagai sumber, sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *MDLC (Multimedia Development Life Cycle)* dan pada pengujian sistem ini menggunakan *alpha test* dan *beta test*. Tujuan Tugas Akhir ini adalah memberi solusi dari masalah dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi sekarang, hasil penelitian dari aplikasi pembelajaran pengenalan huruf, angka, dan warna berbasis *android* ini dapat berjalan diberbagai perangkat *smartphone android*. Sistem pengenalan dan pembelajaran huruf, angka dan warna berbasis *android* cocok untuk mengenalkan huruf, angka dan warna pada anak secara kreatif, mudah dan menyenangkan karena bersifat *game* edukasi.

Kata Kunci: Adobe Flash CS6, Pengenalan Huruf, Angka, dan Warna, Android, Program Aplikasi, Actionscript 3.0, Alpha Test, Beta Test.