

**ANIMASI PENGENALAN NAMA-NAMA BUAH UNTUK ANAK TK PERTIWI
JIMUS BERBASIS WEB**

TUGAS AKHIR

Untuk memenuhi sebagai persyaratan

Mencapai Derajat Diploma III (D-3)

Program Studi Manajemen Informatika



Disusun Oleh

Amalia Rachmawati

1972100007

**MANAJEMEN INFORMATIKA
PROGRAM VOKASI
UNIVERSITAS WIDYA DHARMA
KLATEN
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

**ANIMASI PENGENALAN NAMA-NAMA BUAH UNTUK ANAK TK PERTIWI JIMUS
BERBASIS WEB**

Diajukan oleh:

Amalia Rachmawati

1972100007

Telah disetujui dan siap dihadapkan untuk diuji oleh dewan penguji

Pembimbing Utama



Agustinus Suradi, M.Kom

Tanggal 20 Juli 2023

NIK. 690 914 344

Pembimbing Pendamping



Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng

Tanggal 20 Juli 2023

NIK. 690 116 362

Ketua Program Studi



Hendro Joko Prasetyo, M. Kom

Tanggal 20 Juli 2023

NIK. 690 903 276

HALAMAN PENGESAHAN


Diterima dan Disetujui oleh Dewan Penguji Tugas Akhir Program Vokasi, Universitas Widya

Dharma Klaten.

Hari : Senin
Tanggal : 7 Agustus 2023
Tempat : Universitas Widya Dharma Klaten

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua



Agustinus Suradi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 690 914 344

Sekretaris



Rizka Safitri Lutfiyani, S.Pd., M.Eng.
NIK. 690 116 362

Penguji



Syams Kurniayan Hidayat, S.T., M.Kom.
NIK. 690 116 374

Disahkan Oleh

Direktur Program Vokasi



Ir. Agus Santoso, MP.

NIP. 19650408 199010 1001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : AMALIA RACHMAWATI

NIM : 1972100007

Program Studi: Manajemen Informatika

Fakultas : Program Vokasi

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tugas Akhir :

Judul : “Animasi Pengenalan Nama-Nama Buah Untuk Anak TK Pertiwi Jimus Berbasis Web”.

Adalah benar-benar karya saya sendiri dan bebas dari plagiat. Hal-hal yang bukan merupakan karya saya dalam tugas akhir ini telah diberi tanda sitasi dan ditujukan dalam daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, saya bersedia, menerima sanksi akademik berupa pembatalan ijazah dan pencabutan gelar yang saya peroleh dari Tugas Akhir ini.

Klaten 7 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan

The image shows a handwritten signature in black ink on the left. To the right of the signature is a rectangular postage stamp. The stamp is light brown and features the Garuda Pancasila emblem at the top center. Below the emblem, the text 'TOL 20' is visible. The main text on the stamp reads 'METERAI TEMPEL' in large, bold letters. At the bottom of the stamp, the alphanumeric code 'A5615AJX122975366' is printed. On the left side of the stamp, the value 'SEPULUH RIBU RUPIAH' and the number '10000' are printed vertically.

(AMALIA RACHMAWATI)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa syukur terhadap Allah SWT, yang telah memberi segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga Tugas Akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Selanjutnya Tugas Akhir ini saya persembahkan untuk:

1. Alm. Bapak Sawiji dan Ibu Komsianti, ibu saya tersayang yang telah mendidik dan memberikan doa.
2. Teman-teman Manajemen Informatika yang telah membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini.
3. Semua Dosen Fakultas Vokasi yang telah membimbing dan memberikan ilmu kepada kami.
4. Member Super Junior dan NCT terutama Jaemin yang telah memberikan support secara tidak langsung lewat karya-karya musiknya.

MOTTO

“Be Humble, Be Kind and Be The Love”

-SMTOWN-

“Jangan insecure, kamu cantik apa adanya, jangan hiraukan perkataan orang lain, kamu sempurna melebihi orang lain”

-NCT Jaemin”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, berkat Rahmat dan hidayah-nya peneliti dapat menyelesaikan penulisan tugas akhir ini dengan judul **“Animasi Pengenalan Nama-Nama Buah Untuk Anak TK Pertiwi Jimus Berbasis Web”**.

Peneliti menyadari sepenuhnya bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak akan terlaksana dengan terlaksana dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Triyono, M.Pd, Rektor Universitas Widya Dharma Klaten.
2. Bapak Ir. Agus Santosa, MP, Selaku Dekan Fakultas Vokasi Universitas Widya Dharma Dharma Klaten.
3. Bapak Hendro Joko Prasetyo, M.Kom, Selaku Ketua Prodi Manajemen Informatika.
4. Bapak Agustinus Suradi, M.Kom dan Ibu Rizka Safitri Lutfiyani, M.Eng selaku pembimbing yang berkenan memberikan arahan, bimbingan dan saran selama proses pengerjaan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh Dosen Fakultas Program Vokasi yang telah memberikan pengetahuan sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini
6. Kepala Sekolah TK Pertiwi Jimus beserta guru yang telah memberikan izin melakukan penelitian dan memberikan informasi data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan Tugas Akhir.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir ini.

Peneliti menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh sempurna. Oleh karena itu kritik serta saran guna penyempurnaan tugas akhir ini sangat peneliti harapkan. Mudah-mudahan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi peneliti, pembaca dan serta pihak yang membutuhkan.

Klaten, Agustus 2023

Amalia Rachmawati

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Alasan Memilih Judul	2
2. Rumusan Masalah	3
3. Tujuan Penelitian	3
4. Batasan Masalah.....	3
5. Keaslian Penelitan.....	3
6. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	6
A. Tinjauan Pustaka	7
1. Penelitian Terdahulu	7
2. Profil TK Pertiwi Jimus.....	6
B. Landasan Teori	10
1. Media Pembelajaran.....	10
a. Macam-Macam Media Pembelajaran.....	12
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	12

2. Buah-Buahan.....	15
a. Pengertian Buah-Buahan.....	15
b. Tipe-tipe Jenis Buah.....	15
c. Aneka Jenis Buah.....	15
3. Pengertian Canva	17
1. Manfaat Powtoon.....	17
2. Langkah-langkah.....	18
3. Kelebihan&kekurangan.....	18
4. Wordwall.....	19
4. Pengertian Animasi.....	19
5. MDLC.....	20
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
a. Bahan Dan Materi.....	23
b. Alat Penelitian.....	23
1. Software.....	23
2. Hardware.....	24
a. Jalan Penelitian.....	25
1. Pengumpulan Data.....	25
2. Perancangan Sistem.....	25
3. Storyboard.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian.....	38
1. Tampilan Halaman Utama.....	38
2. Tampilan Alamat TK Pertiwi Jimus.....	39
3. Tampilan Judul Video.....	39
4. Tampilkan materi Pengertian Buah.....	39
5. Memunculkan ciri dan karakteristik Buah-buahan.....	40
6. Memunculkan manfaat buah bagi tubuh.....	42
7. Memunculkan sumber antioksidan.....	43

8. Memunculkan pencegah penyakit.....	43
9. Memunculkan obat.....	43
10. Memunculkan game tebak gambar nama buah-buahan.....	44
11. Memunculkan Penutup Video Animasi.....	45
12. Pembahasan.....	46
13. Pengujian Blackbox.....	46
14. Pengujian Hasil Kuisisioner.....	50
BAB V PENUTUP.....	52
Kesimpulan.....	52
Saran.....	52
Daftar Pustaka.....	54
LAMPIRAN.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.3 Tampilan Alamat TK Pertiwi Jimus	7
Gambar 2.4 Tampilan MDLC.....	20
Gamabr 2.5 Tampilan Struktur Navigasi.....	20
Gambar 3.6 Pembukaan Video Animasi	30
Gambar 3.7 Tempat Penelitian.....	30
Gambar 3.8 Judul penelitian.....	23
Gambar 4.4 Memunculkan Materi Pengertian Buah.....	31
Gambar 4.5 Memunculkan Ciri dan Karakteristik Buah-buahan.....	31
Gambar 4.11 Memunculkan Manfaat Buah Bagi Tubuh.....	33
Gambar 4.12 Memunculkan Sumber Antioksidan.....	34
Gambar 4.13 Memunculkan Pencegah Penyakit.....	34
Gambar 4.14 Memunculkan Obat Luar Tubuh.....	34
Gambar 4,15 Memunculkan Kuis Tebak Gambar Nama Buah-buahan.....	34
Gambar 4,18 Memunculkan Penutup Video Animasi.....	36

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3.1 Struktur Navigasi.....	27
Tabel 3.2 Storyboard.....	27
Tabel 3.4 Pengumpulan Bahan.....	27
Tabel 4.1 Hasil Pengujian Blackbox.....	46
Tabel 4.2 Pengujian kuisisioner.....	50

ABSTAK

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Penelitian ini berjudul Animasi Pengenalan Nama-nama Buah untuk Anak TK Pertiwi Jimus Berbasis Web Menggunakan metode pengembangan sistem Multimedia Development Life Cycle (MDLC). MDLC adalah salah satu metode pengembangan sistem yang cocok dalam desain sistem berbasis multimedia. Bahan dan materi penelitian yang digunakan peneliti untuk mengerjakan tugas akhir ini adalah gambar-gambar dalam bentuk digital, berbagai sumber di internet. Aplikasi ini berisi materi, tentang pengenalan nama buah dan game yang ditampilkan dalam media animasi yang dibuat secara interaktif. Aplikasi ini memberikan kemudahan bagi siswa TK dalam mengenal hewan berdasarkan makanannya melalui aplikasi ini, diharapkan dapat membantu dalam proses belajar mengajar untuk siswa TK menjadi efektif dan efisien.

Kata Kunci: Aplikasi, Media Pembelajaran, Pengenalan Buah, Animasi.

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan teknologi semakincanggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Kemajuan teknologi informasi saat ini berkembang begitu cepat sehingga mengubah pola pikir manusia dalam mencari dan mendapatkan informasi. Satu diantara bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dari perkembangan ini adalah bidang pendidikan teknologi dapat meningkatkan kualitas belajar apabila digunakan secara tepat, sehingga dalam perkembangan teknologi ini pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memiliki pengaruh yang sangat signifikan pada pola interaksi pengajar dan peserta didik. Peserta didik yang rata-rata memiliki literasi teknologi yang baik cenderung lebih cepat bosan ketika pembelajaran berjalan secara konvensional perlu adanya inovasi pengajar dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting, karena media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan informasi yang dapat memperlancar proses belajar dan hasil belajar. Hal ini pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Media pembelajaran di TK Pertiwi Jimus tentu harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari murid TK Pertiwi Jimus yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media yang digunakan harus tepat

sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat harus sasaran dan efektif sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima dengan baik oleh murid di TK Pertiwi Jimus. Pada masa pandemi semua proses belajar mengajar menggunakan daring. Dalam proses pembelajaran daring guru melakukan proses pembelajaran hanya dengan membagikan materi yang harus dikerjakan peserta didik melalui WA grup, dan kadang hanya membagikan foto materi dari buku.

Canva adalah sebuah platform pembuatan desain grafis dan konten publikasi yang lebih mudah dan cepat daripada software grafis lainnya. Tools ajaib ini bisa Anda gunakan secara online melalui browser desktop atau download aplikasi mobile-nya melalui App atau Play Store. Selain itu, ia menawarkan dua versi yaitu versi gratis dan versi berbayar (Pro).

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis bermaksud merancang suatu media pembelajaran animasi yang menarik dengan judul “Animasi Pengenalan Nama-nama Buah Untuk Anak TK Pertiwi Jimus Berbasis Web”. Media pembelajaran ini diharapkan agar siswa – siswa dapat memahami dalam pengenalan nama-nama buah.

2. Alasan Memilih Judul

Alasan pemilihan judul “**Animasi Pengenalan Nama-nama Buah Untuk Anak TK Pertiwi Jimus Berbasis Web**” karena pengenalan nama-nama buah yang kurang menarik sehingga memerlukan media pembelajaran alternative lainnya agar menarik dan mudah dipahami oleh anak-anak TK.

a. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- 1.) Bagaimana cara pembuatan animasi 2D Media Pembelajaran Pengenalan Nama-Nama Buah Berbasis Web berbantuan Canva?

- 2.) Bagaimana media pembelajaran ini mampu membuat anak tertarik dan mudah paham dalam belajar mengenal nama buah?

b. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak menyimpang dari tujuan penelitian, maka penulis membuat beberapa batasan masalah yaitu:

- 1) Pembuatan animasi ini menggunakan Canva
- 2) Animasi pengenalan nama-nama buah ini berdurasi 3 menit, yang didalamnya berisi materi dan kuis tentang pengenalan nama-nama buah untuk anak TK Pertiwi Jimus.
- 3) Visualisasi ini ditujukan untuk anak-anak TK Pertiwi Jimus.
- 4) Animasi ini memberikan pemahaman tentang pengenalan nama-nama buah.

c. Keaslian Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Leryan, (2018) Canva yaitu aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain. Canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan canva ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat e-modul yang menarik pada materi ketentuan haji dan umrah.

Penelitian oleh Adilah (2017) dengan jurnal yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar IPA Melalui Penerapan Metode Ceramah” dari hasil penelitian tindakan kelasnya, ditemukan bahwa hasil belajar peserta didik dengan metode ceramah cenderung berpusat pada peserta pendidik.

Dalam metode ceramah penelitian ini, tidak ada pertanyaan yang diajukan, karena siswa merasa tidak nyaman.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis web Canva telah banyak memberikan efek yang positif dalam pembelajaran. Maka dari itu, peneliti akan mengembangkan video animasi berbasis web menggunakan Canva, pada pembelajaran pengenalan nama buah-buahan. Memahami kutipan dari permasalahan diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Animasi pengenalan nama-nama buah untuk anak TK Pertiwi Jimus berbasis web”**. Perbedaan atau pengembangan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah materi yang digunakan di animasi ini adalah materi buah-buahan untuk anak TK Pertiwi Jimus. Selain itu, ada kuis di animasi ini.

Comment [AS1]: Supaya lebih terlihat berbeda, bisa ditabah dengan game untuk menarik minat belajar anak2.

d. Manfaat Penelitian

- 1.) Manfaat Bagi Murid Adanya animasi berbasis web pada pengenalan buah-buahan diharapkan murid-murid bisa cepat lebih paham dan mengerti materi pengenalan buah-buahan.
- 2.) Manfaat Bagi Penulis
 - a. Penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan tentang animasi berbasis web ini lebih dalam.
 - b. Penelitian ini digunakan sebagai syarat kelulusan.
- 3.) Manfaat Bagi Kampus

Penelitian ini menambah kepustakaan akademik dan juga dapat memberikan informasi kepada pembaca sebagai bahan acuan untuk perkembangan penelitian yang lebih lanjut.

2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk membuat animasi pengenalan nama-nama buah untuk anak TK Pertiwi Jimus dengan metode berbasis web.

BAB V

PENUTUP

Dari beberapa uraian tentang penelitian dan analisis data yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka untuk bab selanjutnya penulis akan menyampaikan kesimpulan dan saran yang dapat digunakan sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk meneruskan proyek pengembangan dan penyempurnaan video animasi ini agar menjadi lebih sempurna dan lebih baik lagi.

A. Kesimpulan

Kesimpulan Animasi Pengenalan Nama-Nama Buah untuk Anak TK Pertiwi Jimus Berbasis Web ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini menghasilkan animasi pengenalan nama-nama buah untuk anak TK Pertiwi Jimus. Software yang digunakan adalah Canva. Materi animasi ini berisi pengertian, ciri dan karakteristik buah, dan manfaat buah. Buah yang dibahas adalah Mangga, Alpukat, Sirsak, Rambutan, Nanas dan Nangka.
2. Berdasarkan hasil pengujian blackbox, animasi pengenalan nama-nama buah untuk anak TK Pertiwi Jimus ini disimpulkan bahwa animasi ini dapat berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan.
3. Berdasarkan hasil pengujian dengan kuesioner animasi ini tidak membosankan, mudah dipahami, animasinya menarik dan interaktif, animasi ini disukai oleh responden, dengan video animasi ini lebih disukai. Hal tersebut dibuktikan dari 21 responden memilih Ya.

B. Saran

Video animasi Pengenalan Nama-Nama Buah Untuk Anak TK Pertiwi Jimus Berbasis Web ini dibuat dengan sedemikian rupa untuk mudah dipelajari tetapi masih ada kekurangan. Hal ini memungkinkan untuk dikembangkan terutama dalam hal berikut ini:

- a. Pengembangan selanjutnya diharapkan video animasi ini ditambahkan buah-buahan yang lain contohnya Sawo, Kelengkeng, Srikaya, Apel, Pearl dan lain-lain.
- b. Animasi ini dapat ditambah materi kekurangan konsumsi buah-buahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M. 2022. Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*:177-186
- Afdhahuzzikri, M. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Jenjang Sekolah Dasar Negeri Reusak Kabupaten Aceh Barat. *Skripsi.Tidak Diterbitkan*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Prodi Pendidikan Teknologi Informasi Universitas Islam Negeri Arraniry Banda Aceh: Aceh
- Arsyad, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Jurnal Ilmiah CIRCUIT 1: 60-73
- Miarso, Y. 2004. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Mustika, Z. 2015. Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif.
- Oktariani, A. “Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTSN 1 Sawahlunto” *Skripsi.Tidak Diterbitkan*, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Batusangkar: Batusangkar
- Raudhotul, Z. Pengembangan Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Menulis Teks Prosedur. *Vox Edukasi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*: 389-398
- Riyanto & Singgih, S.R. 2015. Pemanfaatan Augmented Reality pada Media Pembelajaran Interaktif Peredaran Planet. *JUITA III*: 187-192
- Tegar, M. 2022. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education And Humanity* Volume 2 No 4: 108-113