

NALA KHOTIMATUL KHUSNA, 18.240.0040
ANIMASI PENGENALAN ANGKA BERBASIS ANDROID UNTUK ANAK TK,
di bawah bimbingan Bapak M.Faizal Kurniawan, M.Kom dan Bambang Ismanto,
M.Kom
90+ xx halaman / 43 gambar / 14 tabel / 13 daftar pustaka (20013-2020)

ABSTRAK

TK Batik Buaran adalah milik dari Koperasi Pembatikan Buaran (KPB). Berdasarkan hasil observasi di TK Batik Buaran didapatkan sistem pembelajaran yang berjalan saat ini masih menggunakan cara konvensional yaitu melalui media gambar diam dan penjelasan dari guru pembimbing. Dari permasalahan yang ada, maka dibuatkanlah suatu media pembelajaran yaitu animasi pengenalan angka berbasis android yang dapat dipelajari dari rumah masing-masing.. Menurut guru pembimbing di TK Batik Buaran aplikasi pengenalan angka ini sangat membantu karena guru menjadi tidak tertalu kesulitan dalam menyampaikan materi pengenalan angka tersebut. Pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (Martin & Betrus : 2020). Adapun desain sistem menggunakan alat bantu Flowchart, Lembar Kerja Tampilan (LKT) dan Storyboard. Animasi Pengenalan Angka Berbasis Android Untuk Anak TK ini telah melalui tahap pengujian GUI dan UAT. GUI (Graphical User Interface) telah menunjukkan bahwa semua tombol dan fungsi sistem berjalan dengan baik tanpa ada kesalahan, dan UAT mendapatkan hasil bahwa aplikasi pembelajaran ini dapat membantu guru pembimbing dalam menyampaikan materi pengenalan angka kepada anak-anak.

Kata Kunci : Animasi,Pengenalan Angka,Android.

NALA KHOTIMATUL KHUSNA, 18.240.0040
ANDROID-BASED ANIMATION RECOGNITION FOR KINDERGARTEN
CHILDREN,
under the guidance of Mr. M.Faizal Kurniawan, M.Kom and Bambang Ismanto,
M.Kom
90+ xx pages / 43 images / 14 tables / 13 bibliography (20013-2020)

ABSTRACT

TK Batik Buaran is owned by the Buaran Batik Cooperative (KPB). Based on the results of observations at Buaran Batik Kindergarten, it was found that the current learning system still uses conventional methods, namely through still images and explanations from the supervising teacher. From the existing problems, a learning media is made, namely an Android-based number recognition animation that can be learned from their respective homes. According to the supervising teacher at Buaran Batik Kindergarten, this number recognition application is very helpful because the teacher has no difficulty in conveying the number recognition material. Making this application uses the ADDIE model development method which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (Martin & Betrus: 2020). The system design uses Flowcharts, Display Worksheets (LKT) and Storyboards. This Android-Based Number Recognition Animation for Kindergarten Children has gone through the GUI and UAT testing stages. The GUI (Graphical User Interface) has shown that all the buttons and system functions work well without any errors, and UAT got the result that this learning application can help the supervising teacher in conveying number recognition material to children.

Keywords: Animation, Number Recognition, Android.