

**IMPLEMENTASI APLIKASI ABAH (AYO BELAJAR ANGKA
dan HURUF) BERBASIS ANDROID PADA TK AR-RAUDAH
MENGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN *WATERFALL***

SKRIPSI



Oleh:

Kris Andrianus D.W

NIM.2011102106013

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN
SELATAN
2024**

**IMPLEMENTASI APLIKASI ABAH (AYO BELAJAR ANGKA
dan HURUF) BERBASIS ANDROID PADA TK AR-RAUDAH
MENGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN
*WATERFALL***

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar Sarjana
Komputer (S.Kom)



Oleh:

Kris Andrianus D.W
NIM.2011102106013

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS, TEKNOLOGI DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA KALIMANTAN
SELATAN**

2024

LEMBAR PENGESAHAN

IMPLEMENTASI APLIKASI ABAH (AYO BELAJAR ANGKA dan HURUF) BERBASIS ANDROID PADA TK AR-RAUDAH MENGGUNAKAN METODE PENGEMBANGAN *WATERFALL*

OLEH

KRIS ANDRIANUS D.W
NIM. 2011102106013

Telah diujikan didepan Dewan Penguji pada tanggal 08 Agustus 2024 dan dinyatakan lulus serta telah memenuhi syarat Dewan Penguji

Banjar, 08 Agustus 2024

Dosen Pembimbing,



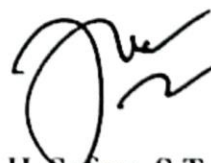
Muhammad Fajrian Noor, M.Kom
NIDN. 1109119101

Penguji I,



Ir. Syarifil Anwar M.T
NIP. 19591222199331002

Penguji II,



H. Sofyar, S.T., M.Eng
NIDN. 0028037201

Koordinator Program Studi



H. Sofyar, S.T., M.Eng
NIDN. 0028037201

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawa ini:

Nama : Kris Andrianus Dominson Waang

NIM : 2011102106013

Program Studi : Teknik Informatika

Fakultas : Sains, Teknologi dan Kesehatan

Menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul:

IMPLEMENTASI APLIKASI ABAH (AYO BELAJAR ANGKA dan HURUF)
BERBASIS ANDROID PADA TK AR-RAUDAH MENGGUNAKAN METODE
PENGEMBANGAN *WATERFALL*

1. Merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukan hasil karya tulis ilmiah orang lain (plagiat).
2. Saya mengizinkan untuk dijadikan publikasi ilmiah oleh pembimbing, dengan syarat harus mencantumkan nama saya sebagai Penulis pertama.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Banjar, 08 Agustus 2024



Kris Andrianus Dominson Waang
NIM. 2011102106013

ABSTRAK

Teknologi pendidikan telah mengalami perkembangan dari masa ke masa, hingga saat ini banyak inovasi-inovasi yang mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video, audio, gambar, aplikasi dan lainnya sehingga guru dan orang tua diharuskan untuk menguasai media pembelajaran berbasis teknologi. TK AR Raudah merupakan salah satu sekolah Taman Kanak-kanak (TK) yang berdiri sejak 2007 dan beralamat di jalan Ahmad Yani KM 12.500 Gambut Kabupaten Banjar, Provinsi Kalimantan Selatan. Sebelumnya TK AR Raudah sudah pernah menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video dan gambar namun belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis aplikasi. Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu apakah aplikasi mudah dipahami anak usia dini, apakah aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan apakah aplikasi tersebut dapat membantu guru dan orang tua dalam melaksanakan proses belajar mengajar. Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini yaitu membangun sebuah aplikasi media pembelajaran pengenalan angka dan huruf. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dan kuantitatif dilakukan dengan wawancara, observasi dan studi literatur, sedangkan metode pengembangan aplikasi menggunakan metode *waterfall* (air terjun). Pengujian dilakukan menggunakan metode *black-box testing* untuk menguji fitur-fitur pada aplikasi dan skala *likert* untuk mengetahui tanggapan terhadap aplikasi. Hasil survey yang dilakukan pada 19 responden yaitu guru dan orang tua mendapatkan hasil 91% (sangat setuju) sedangkan hasil uji validitas dan reliabilitas menunjukkan semua pernyataan valid dan *reliabel*. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa aplikasi ABAH dapat digunakan sebagai media pembelajaran angka dan huruf untuk anak usia dini 4-6 Tahun.

Kata kunci: aplikasi, media pembelajaran, angka dan huruf, metode *waterfall*, android

ABSTRACT

Educational technology has evolved over time, leading to numerous innovations that enhance learning media through technology, such as videos, audio, images, applications, and more. Consequently, teachers and parents are required to master technology-based learning media. TK AR Raudah is a kindergarten established in 2007, located at Jalan Ahmad Yani KM 12.500 Gambut, Banjar Regency, South Kalimantan Province. Previously, TK AR Raudah had implemented technology-based learning media like videos and images but had not yet used application-based learning media. The research problem in this study is whether the application is easily understood by early childhood children, whether it can be used as a learning medium, and whether it can assist teachers and parents in the teaching and learning process. The aim of this research is to develop an application for teaching numbers and letters. This study employs a qualitative and quantitative approach through interviews, observations, and literature reviews, while the application development method used is the waterfall method. Testing is conducted using the black-box testing method to test the features of the application and the Likert scale to measure responses to the application. The survey results from 19 respondents, consisting of teachers and parents, showed a 91% (strongly agree) response, while the validity and reliability tests indicated that all statements were valid and reliable. Based on these results, it can be concluded that the ABAH application can be used as a learning medium for numbers and letters for early childhood children aged 4-6 years.

Keywords: application, learning media, numbers and letters, waterfall, android.

