

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *AUDIOBOOKS* SI KANCIL
DAN BUAYA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SISWA TK AISYIYAH 11 PALEMBANG**



SKRIPSI

**disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan
pada Program Studi D4 Jurusan Teknik Komputer
Politeknik Negeri Sriwijaya**

OLEH :

JESSICA CITRA DEWI

062140722827

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA

PALEMBANG

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *AUDIOBOOKS* KANCIL
DAN BUAYA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SISWA TK AISYIYAH 11 PALEMBANG**



LAPORAN TUGAS AKHIR

OLEH :

JESSICA CITRA DEWI

062140722827

Palembang, 14 Juli 2025

Pembimbing II

Pembimbing I

Hartati Deviana, S.T., M.Kom.
NIP. 197405262008122001

Ema Laila, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197703292001122002

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Komputer,

Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.
NIP. 197305162002121001

**PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *AUDIOBOOKS* KANCIL
DAN BUAYA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SISWA TK AISIYIAH 11 PALEMBANG**



**Telah Diuji dan dipertahankan di depan dewan penguji Sidang Laporan
Tugas Akhir Pada Senin, 14 Juli 2025**

Ketua Dewan Penguji

Arsia Rini, S.Kom., M.Kom.

NIP. 198809222020122014

Anggota Dewan Penguji

Ica Admirani, S.Kom, M.Kom

NIP. 197903282005012001

Hartati Deviana, S.T., M.Kom.

NIP. 197405262008122001

Arif Prambayun, M.Kom

NIP. 198903032022031004

M. Agus Triawan, M.T.

NIP. 199008122022031004

Tanda Tangan

Palembang, 14 Juli 2025

Mengetahui,

Ketua Jurusan,

Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197305162002121001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

“ Sesungguhnya Bersama Kesulitan Ada Kemudahan. “

(Q.S Al-Insyirah:5)

“ Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, tetapi
Keberhasilan adalah milik mereka yang senantiasa berusaha”

(B.J Habibie)

“ Orang tua di rumah menikmati kepulanganmu dengan hasil yang membanggakan,
Jangan kecewakan mereka. Simpan keluhmu, sebab letihmu tak sebanding dengan
Perjuangan meraka menghidupimu “

(-Ika df)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan mengucapkan rasa syukur kehadiran Allah SWT, karya sederhana ini akan
aku persembahkan kepada orang-orang yang ku sayangi dan berarti dalam hidupku:

- ❖ Ayah dan mama tercinta,
Sumber kekuatan dan inspirasiku. Terima kasih atas cinta, doa yang tak
pernah henti, dan pengorbanan yang tak ternilai. Tanpa kalian, aku tak akan
sampai sejauh ini.
- ❖ Dosen Pembimbing yang terhormat,
Ibu Hartati Deviana, S.T.,M.Kom. sebagai pembimbing 1 dan Ibu Ema Laila,
S.Kom.,M.Kom sebagai pembimbing 2 saya. Terima kasih atas bimbingan,
ilmu, dan kesabaran dalam membimbing setiap proses penyusunan karya ini.
Doa terbaik untuk setiap kebaikan yang telah diberikan.
- ❖ Adiku Tersayang,
Nur Intan Fitria, Terima kasih atas semangat, candaan, dan tawa yang selalu
menghibur di tengah kelelahan. Hadirmu memberi warna dalam setiap
perjuangan.

- ❖ Kekasih Hatiku,
Thio Darmansyah, Terima kasih atas semangat, candaan, dan tawa yang selalu menghibur di tengah kelelahan. Hadirmu memberi warna dalam setiap perjuangan.
- ❖ Teman dan Sahabat Seperjuangan, yang tidak bisa sebut satu persatu. Terima kasih telah menjadi tempat berbagai cerita, tawa, dan perjuangan. Terima kasih juga atas dukungan dan kebersamaan yang tak akan terlupakan.
- ❖ Teruntuk diri sendiri yang selalu mampu menguatkan dan meyakinkan tanpa jeda bahwa semuanya bakalan selesai pada waktunya.
- ❖ Dan tak lupa, almamaterku tercinta “Politeknik Negeri Sriwijaya” , yang telah menjadi tempatku tumbuh, belajar, dan mendapatkan gelar sarjana.



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN TEKNIK KOMPUTER**

Jalan Sriwijaya Negara, Palembang 30139. Telp. 0711-353414
Website : www.polsri.ac.id E-mail : Info@polsri.ac.id



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Nama : Jessica Citra Dewi
NIM : 062140722827
Jurusan/Program Studi : Teknik Komputer/ DIV Teknologi Informatika
Multimedia Digital
Judul Skripsi : Perancangan Multimedia Interaktif *Audiobooks*
Kancil dan Buaya Berbasis Android Sebagai Media
Pembelajaran Siswa TK Aisyiyah 11 Palembang

Dengan ini menyatakan :

1. Skripsi yang saya buat dengan judul sebagaimana tersebut di atas beserta isinya merupakan hasil penelitian saya sendiri.
2. Skripsi tersebut bukan plagiat atau menyalin milik orang lain.
3. Apabila Laporan Akhir ini kemudian hari dinyatakan plagiat atau menyalin milik orang lain, maka saya bersedia menanggung konsekuensinya.

Dengan surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya untuk diketahui oleh pihak – pihak yang berkepentingan.

Palembang, 5 Agustus 2025



Jessica Citra Dewi

NIM.062140722827

ABSTRAK

PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *AUDIOBOOKS* KANCIL DAN BUAYA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA TK AISYIYAH 11 PALEMBANG

(Jessica Citra Dewi 2025 : 97)

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menawarkan alternatif media pembelajaran yang menyenangkan dan edukatif untuk siswa TK AISYIYAH 11 Palembang, yaitu audiobook interaktif berbasis Android yang mengandung cerita rakyat Si Kancil dan Buaya. Proses pengembangan Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdiri dari enam tahap: ide, desain, pengumpulan material, assembly, pengujian, dan penyebaran. Aplikasi ini meningkatkan pemahaman dan minat anak-anak terhadap cerita dengan menggunakan elemen suara, gambar, dan animasi interaktif. Ada sejumlah langkah pengujian yang dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan aplikasi. Hasil pengujian kotak hitam menunjukkan bahwa semua fitur aplikasi bekerja dengan baik dan sesuai skenario. Validasi dari dua ahli media, yang masing-masing dikategorikan sebagai "Sangat Layak", mencapai 80%, sedangkan validasi ahli materi mencapai 86%. Selanjutnya, uji coba dilakukan pada 30 siswa dengan metode pre-test dan post-test. Nilai rata-rata siswa meningkat dari empat puluh dalam pre-test menjadi 87,33 dalam post-test, dengan nilai N-Gain sebesar 0,78, yang dikategorikan sebagai "Efektif". Hasilnya menunjukkan bahwa aplikasi audiobook ini layak dan berhasil sebagai media pembelajaran tambahan yang interaktif dan menarik bagi anak usia dini.

Kata Kunci: Aplikasi, Audiobook, Multimedia Interaktif, MDLC.

ABSTRACT

ANDROID-BASED INTERACTIVE MULTIMEDIA DESIGN OF KANCIL AND BAYA AUDIOBOOKS AS A LEARNING MEDIA FOR STUDENTS OF AISYIYAH KINDERGARTEN 11 PALEMBANG

(Jessica Citra Dewi 2025 : 97)

The purpose of this study is to offer an alternative fun and educational learning media for students of AISYIYAH 11 Kindergarten in Palembang, namely an Android-based interactive audiobook containing the folktale of Si Kancil and Buaya. The Multimedia Development Life Cycle (MDLC) development process consists of six stages: idea, design, material collection, assembly, testing, and distribution. This application improves children's understanding and interest in the story by using interactive sound, image, and animation elements. There are several testing steps carried out to assess the effectiveness and feasibility of the application. The results of the black box testing show that all application features work well and according to the scenario. Validation from two media experts, each categorized as "Very Feasible", reached 80%, while validation from material experts reached 86%. Furthermore, trials were conducted on 30 students using pre-test and post-test methods. The students' average score increased from forty in the pre-test to 87.33 in the post-test, with an N-Gain value of 0.78, which is categorized as "Effective". The results indicate that this audiobook application is feasible and successful as an interactive and engaging supplementary learning medium for early childhood.

Keywords: Application, Audiobook, Interactive Multimedia, MDLC.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, akhirnya penulis telah berhasil menyelesaikan Proposal Tugas Akhir yang berjudul " **PERANCANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF *AUDIOBOOKS* SI KANCIL DAN BUAYA BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SISWA TK AISYIYAH 11 PALEMBANG** ".

Penyusunan Laporan skripsi ini ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan pada Program Studi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.

Pelaksanaan penyusunan skripsi ini tak lepas dari bantuan dan dukungan beberapa pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT dan Nabi Muhammad SAW atas berkah dan karunia-Nya penulis bisa menyelesaikan laporan ini.
2. Untuk kedua Orang Tua yang berjasa dalam hidup saya, Bapak Ismail dan Ibu Rusda Mala Dewi. Terima kasih atas kepercayaan yang telah diberikan kepada saya untuk melanjutkan pendidikan kuliah, serta cinta, do'a, motivasi, semangat dan nasihat yang tidak hentinya diberikan kepada anaknya dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini.
3. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Dr. Slamet Widodo, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Dr. M. Miftakul Amin, S.Kom., M.Eng. selaku Kepala Prodi D4 Teknologi Informatika Multimedia Digital Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Hartati Deviana, S.T.,M.Kom. selaku pembimbing 1 yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
7. Ibu Ema Laila, S.Kom.,M.Kom selaku pembimbing 2 yang telah memberikan masukan dan saran dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staff administrasi Jurusan Teknik Komputer Politeknik Negeri Sriwijaya yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.

9. Adik kandung penulis, Nur Intan Fitria, yang selalu memberikan semangat, tawa, dan kehangatan yang menjadi penguat tersendiri selama masa pengerjaan laporan ini.
10. Orang tersayang yang selalu ada di hati, Thio Darmansyah, terima kasih atas segala doa, perhatian, dan kesabaran yang telah diberikan, menjadi cahaya yang menenangkan dalam setiap masa sulit.
11. Segenap teman-teman yang tidak bisa saya sebut satu persatu khususnya rekan yang membantu dalam proses pengerjaan laporan akhir ini.

Penulis menyadari adanya kekurangan dan ketidaksempurnaan dalam penulisan Laporan Tugas Akhir ini, karena itu penulis menerima kritik, saran dan masukan dari pembaca sehingga penulis dapat lebih baik di masa yang akan datang.

Akhirnya penulis berharap semoga Laporan tugas akhir ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi para pembaca.

Palembang, 17 Juli 2025

Jessica Citra Dewi

DATAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGUJI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	4
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	5
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Pengertian Audio	6
2.2 Pengertian <i>Audiobooks</i>	6
2.2.1 Manfaat <i>Audiobooks</i>	6
2.3 Pengertian Perancangan.....	7
2.4 Pengertian Multimedia Interaktif.....	7
2.5 Media Pembelajaran	8
2.5.1 Karakteristik Media Pembelajaran	8
2.5.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	9
2.5.3 Antar Pengguna(UI/UX)	10
2.6 Android.....	10
2.7 Cerita Rakyat	11
2.8 Metode Penelitian <i>Research and Development (R&d)</i>	11

2.8.1 Metode Penelitian MDCL	11
2.9 Black-Box Testing.....	14
2.10 Kuesioner	15
2.11 Tes Awal (<i>Pre-test</i>)	15
2.12 Tes Akhir (<i>Post-test</i>)	15
2.13 Software Yang Digunakan	15
2.13.1 <i>Adobe Animate</i>	15
2.13.2 <i>Adobe Illustrator</i>	16
2.14 Penelitian Terdahulu	16
III. METODOLOGI PENELITIAN	19
3.1 Kerangka Penelitian	19
3.2 Identitas Masalah.....	20
3.3 Pengumpulan Data	20
3.3.1 Populasi Sampel	21
3.4 Perancangan Produk.....	21
3.4.1 <i>Konsep (Concept)</i>	22
3.4.2 <i>Perancangan (Design)</i>	23
3.4.3 <i>Pengumpulan Materi (Material Collecting)</i>	28
3.4.4 <i>Pembuatan (Assembly)</i>	29
3.4.5 <i>Pengujian (Testing)</i>	38
3.4.6 <i>Distribusi (Distribution)</i>	40
3.5 Validasi Produk.....	40
3.5.1 Analisis Analisis Data Validasi Ahli	43
3.6 Revisi Produk	44
3.7 Uji Coba Produk	45
3.7.1 <i>Pre-test dan Post-test</i>	45
3.7.2 Variabel Pengujian Data <i>Pre-test dan Post-test</i>	46
3.8 Perancangan System	47
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	48
4.1 Hasil	48
4.1.1 Pengujian <i>Blackbox Testing</i>	52

4.1.2 Pengujian Ahli Materi Media.....	53
4.1.3 Pengujian <i>Pre-test dan Post-test</i>	60
4.2 Kesimpulan Hasil Pengujian	62
V. KESIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Kesimpulan	64
5.2 Saran.....	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Sirklus Pengembangan MDLC	12
Gambar 2.2 <i>Black Box Testing</i>	14
Gambar 2.3 <i>Adobe Animate</i>	16
Gambar 2.4 <i>Adobe Illustrator</i>	16
Gambar 3.1 Diagram Metodologi Penelitian	19
Gambar 3.2 Metode MDLC	22
Gambar 3.3 <i>Storyboard</i>	25
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i>	27
Gambar 3.5 Scene 1	34
Gambar 3.6 Scene 2	35
Gambar 3.7 Scene 3	36
Gambar 3.8 Scene 4	36
Gambar 3.9 Scene 5	37
Gambar 3.10 Scene 6	37
Gambar 3.11 Rumus Menghitung N-Gain	46
Gambar 4.1 Loading	48
Gambar 4.2 Opening	49
Gambar 4.3 Halaman Menu Utama	50
Gambar 4.4 Daftar Menu Materi	50
Gambar 4.5 Profil	51
Gambar 4.6 Menampilkan Isi Cerita	51
Gambar 4.7 Lembar Validasi Ahli Materi	55
Gambar 4.8 Lembar Validasi Ahli Media 1	57
Gambar 4.9 Lembar Validasi Ahli Media 2	58
Gambar 4.10 Soal Pre-test dan Post-test	60
Gambar 4.11 Grafik Pre-test dan Post-test	62

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Deskripsi Konsep <i>MDLC</i>	22
Tabel 3.2 <i>Script</i>	24
Tabel 3.3 Asset <i>Audiobook</i>	28
Tabel 3.4 Kebutuhan <i>Hardware</i>	30
Tabel 3.5 Kebutuhan <i>Software</i>	30
Tabel 3.6 Elemen <i>Audiobook</i>	31
Tabel 3.7 Blackbook Testing	38
Tabel 3.8 Pengujian Ahli Media	40
Tabel 3.9 Pengujian Ahli Materi	42
Tabel 3.10 Nilai Skala	44
Tabel 3.11 Presentase Kelayakan	44
Tabel 3.12 Kriteria Efektivitas N-Gain <i>Score</i>	46
Tabel 4.1 Pengujian Dengan Metode <i>Blackbox Testing</i>	52
Tabel 4.2 Hasil Kritik dan Saran Validasi 2 Ahli Media	56

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Foto Dokumentasi	70
Lampiran 2 Surat Pernyataan Mitra	73
Lampiran 3 Surat Balasan Mitra	74
Lampiran 4 Soal <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	75
Lampiran 5 Data Perhitungan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-Test</i>	134
Lampiran 6 Kuesioner Ahli Media 1	136
Lampiran 7 CV Ahli Media 1	138
Lampiran 7 Kuesioner Ahli Media 2	139
Lampiran 8 Kuesioner Ahli Materi	141
Lampiran 9 Berita Acara Serah Terima Produk	142
Lampiran 10 Lembar Kesepakatan Pembimbing I	143
Lampiran 11 Lembar Kesepakatan Pembimbing II	144
Lampiran 12 Lembar Konsultasi Bimbingan I	145
Lampiran 13 Lembar Konsultasi Bimbingan II.....	146
Lampiran 14 Surat Rekomendasi Sidang Skripsi	147
Lampiran 15 Lembar Revisi Skripsi I	148
Lampiran 16 Lembar Revisi Skripsi II.....	149
Lampiran 17 Lembar Revisi Skripsi III.....	150
Lampiran 18 Lembar Revisi Skripsi IV.....	151
Lampiran 19 Lembar Revisi Skripsi V.....	152
Lampiran 20 Lembar Pelaksanaan Penguji	153
Lampiran 21 Source Code Project Si Kancil dan Buaya	154