

HALAMAN PENGESAHAN

PEMBELAJARAN APLIKASI FINGER PAITING UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN ANAK USIA DINI DI KOTA PAREPARE

ANDHIKA PERWIRA WICAKSANA
NIM. 219280054

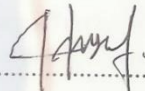
Telah dipertahankan di depan Komisi Penguji Ujian Skripsi pada tanggal
23 Agustus 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Komisi Penguji

Wahyuddin, S.Kom., M.Kom. (Ketua)

()

Hasnawati, S. Kom., M. Kom. (Sekretaris)

()

Marlina, S. Kom., M. Kom (Anggota)

()

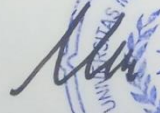
Andi Wafiah, S. Kom., M. Kom (Anggota)

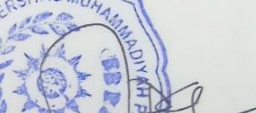
()

Mengetahui:

Ketua Program Studi
Teknik Informatika

Dekan
Fakultas Teknik


Marlina, S.Kom., M.Kom
NBM. 1162 680


Mub Basri, ST., MT.
NBM. 959 773

PERNYATAAN KEASLIAN SKIRPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Andhika Perwira wicaksana
NIM	: 219280054
Program Studi	: Teknik Informatika
Fakultas	: Teknik Universitas Muhammadiyah Parepare
Judul Skripsi	: Pembelajaran Aplikasi Finger Painting Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia Dini Di Kota Parepare

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan berlaku.

Parepare, 8 Agustus 2024
Yang menyatakan



Andhika Perwira Wicaksana
NIM. 219280054

LEMBAR INSPIRASI

JADILAH DIRIMU SENDIRI DAN JANGANLAH MEYERAH

DALAM MENJALANI HIDUP

KATA PENGANTAR



Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah, segala puji syukur terlimpah kepada Tuhan kita, Allah SWT yang atas rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan kuliah sekaligus tugas akhir sebagai salah satu syarat guna menyelesaikan studi Program Strata 1 (Satu) pada Universitas Muhammadiyah Parepare (UMPAR). Tak lupa Shalawat serta salam selalu tercurah untuk nabi kita, Muhammad SAW semoga kita mendapatkan syafa'atnya kelak.

Adapun judul pada skripsi ini yaitu “Pembelajaran Aplikasi Finger Painting Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Usia Dini Di Kota Parepare ”. Keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan pengalaman penulis dalam pembuatan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun meskipun demikian, penulis berharap skripsi ini tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi bagi pembaca pada umumnya. Untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca.

Dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini banyak pihak yang telah memberikan dukungan baik secara materi maupun moral serta dukungan bantuan pikiran dan ilmu pengetahuan hingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Dimana kesempatan ini penulis dapat mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Kedua Orang Tua tercinta yang tak pernah lelah memberikan motivasi, kasih sayang yang tulus dan ikhlas serta memanjatkan doa kepada Allah SWT untuk saya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Ibu Marlina, S.Kom., M. Kom. selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare.
3. Pak Wahyuddin, S.Kom., M. Kom. selaku Sekretaris Program Studi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Parepare.
4. Pak Wahyuddin, S. Kom, M. Kom selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Hasnawati, S. Kom, M. Kom selaku Dosen Pembimbing II yang telah berkenan memberikan tambahan ilmu, bimbingan, serta saran pada setiap permasalahan sejak awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh rekan-rekan seangkatan khususnya Informatika B Angkatan 2019, rekan senasib dan sepenanggungan yang selalu memberikan bantuan dan motivasi selama menjalani perkuliahan.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah bersedia membantu penulis dan menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang berlipat ganda kepada semuanya atas segala kebaikannya. Demi perbaikan selanjutnya, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati. Akhirnya hanya kepada Allah SWT penulis serahkan segalanya muda-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi kita semua.

Billahi Fii Sabilil Haq, Fastabliqul Khaerat Wassalamu'alaikum
Warahamtullahi Wabarakatu

Parepare, 04 Mei 2024

Penulis

Andhika Perwira Wicaksana
NIM 219 280 054

ABSTRAK

Andhika Perwira Wicaksana (219 280 054), pembelajaran aplikasi finger painting untuk meningkatkan keterampilan anak usia dini di kota parepare. (dibimbing oleh A. Wahyuddin dan Hasnawati).

Penggunaan media dan strategi pembelajaran yang bervariasi merupakan hal pokok dalam pendidikan khususnya dalam pengembangan kreativitas motorik halus yang berhubungan langsung dengan kemampuan menulis anak usia dini. Salah satu media dan strategi pilihannya adalah melalui kegiatan finger painting. Penelitian ini bertujuan melihat aktivitas apa pada guru yang dapat meningkatkan mutu proses pembelajaran terutama pada kegiatan main finger painting. Penelitian ini juga melihat apakah terjadi peningkatan pada nilai kreativitas anak di aspek perkembangan motorik halus. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus. Data dikumpulkan melalui mewarnai gambar dan kreativitas anak dan dianalisis secara narrative deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan adanya aplikasi mewarnai ini dapat meningkatkan motorik anak didik, terjadi peningkatan yang lebih baik pada hasil kinerja guru didalam kelas. Hasil penelitian aktivitas guru menunjukkan peningkatan persentase pada kegiatan yang dilakukan oleh guru. Kemudian, kemampuan kreativitas motorik halus anak usia 5-6 tahun dalam kegiatan finger painting dengan menggunakan jari-jari tangan juga dinilai berhasil. Hal ini terjadi dengan adanya pemberian variasi jenis gambar dan warna sesuai dengan keinginan anak serta intensitas penggunaan jari jemari anak pada saat bermain finger painting.

Kata kunci: aplikasi, finger painting, website, mewarnai

ABSTRACT

Andhika Perwira Wicaksana (219 280 054), *learning finger painting applications to improve the skills of early childhood in the city of Parepare. (supervised by A. Wahyuddin and Hasnawati).*

The use of varied media and learning strategies is the main thing in education, especially in developing fine motor creativity which is directly related to the writing ability of young children. One of the media and strategies of choice is through finger painting activities. This research aims to see what activities teachers can do to improve the quality of the learning process, especially in finger painting activities. This research also looked at whether there was an increase in children's creativity scores in the aspect of fine motor development. This type of research is classroom action research which uses two cycles. Data was collected through coloring pictures and children's creativity and analyzed using descriptive narrative. The results of the research show that this coloring application can improve students' motor skills, there is a better improvement in teacher performance results in the classroom. The results of teacher activity research show an increase in the percentage of activities carried out by teachers. Then, the fine motor creativity abilities of children aged 5-6 years in finger painting activities using their fingers were also considered successful. This happens by providing variations in types of images and colors according to the child's wishes and the intensity of the use of the child's fingers when playing finger painting.

Keywords: application, finger painting, website, colorin

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR	
INSPIRASI	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	2
C. Batasan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Penelitian Terdahulu	5
B. <i>Smartphone</i>	8
C. Bahasa Pemrograman C#	9
D. Android (SDK)	11

E. JDK (<i>Java Development Kit</i>)	12
F. UML (<i>Unified Modelling Language</i>)	12
BAB III METODE PENELITIAN	27
A. Jenis Penelitian	27
B. Waktu dan Tempat Penelitian	27
C. Metode Pengumpulan Data	28
D. Jenis Data	28
E. Tahapan Penelitian	29
F. Metode Pengujian	32
G. Desain Sistem	32
BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN	32
A. Analisis Sistem	32
B. Perancangan Sistem	32
1. <i>Use case diagram</i>	33
2. Diagram activity sistem keseluruhan	34
3. Rancangan flowchart	35
4. Perancangan basis data	36
C. Implementasi	36
D. Pengujian	41
E. Pengujian Aplikasi Pada Anak	56
BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	57
B. Saran	58

DAFTAR PUSTAKA	58
DAFTAR LAMPIRAN	60

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Diagram Use Case</i>	23
Tabel 2.2 Simbol <i>Class Diagram</i>	24
Tabel 2.3 Simbol <i>Sequence Diagram</i>	25
Tabel 2.4 Simbol <i>StateChart Diagram</i>	26
Tabel 2.5 Simbol <i>Activity Diagram</i>	26
Tabel 4.6 Tabel <i>Actor</i> Pengguna	27