

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS STIKUBANK (UNISBANK) SEMARANG**

Program Studi : Sistem Informasi
Tugas Akhir Sarjana Komputer
Semester Genap Tahun 2020

**Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk Anak Usia Dini Berbasis
Android Menggunakan Metode *Fisher Yates Shuffle***

Nama : Gagah Arsyadana

NIM : 16.01.55.0031

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran audio visual untuk anak usia dini yang berbasis android dan menggunakan metode fisher yates shuffle bertujuan untuk membantu orangtua dalam pengembangan diri anak usia dini dari umur 1-5 tahun yang bertujuan untuk memahami binatang-biantang agar anak dapat memahami dengan mudah karena menggunakan pembelajaran audio dan visual.

Hasil penelitian ini menghasilkan media pembelajaran audio visual untuk anak usia dini berbasis android dengan metode *algoritma Fisher Yates shuffle*. Algoritma *Fisher Yates Shuffle* akan melakukan pengacakan pertanyaan setiap pengguna membuka pembelajaran. Di dalam aplikasi pembelajaran terdapat masing-masing kategori pembelajaran yaitu kategori hewan gambar dan hewan suara yang dapat memudahkan anak untuk memahami dan menghafal jenis jenis hewan dengan mudah dan efisien.

Dengan demikian dapat disimpulkan dari penelitan ini dapat mewujudkan sebuah media pembelajaran audio visual untuk usia dini berbasis android dengan metode algoritma *Fisher Yates Shuffle* , menggunakan aplikasi Unity dan bahasa pemrograman c#. Media pembelajaran ini dapat digunakan orang tua sebagai alat pembelajaran untuk anak dalam mengenal binatang dan memahami bentuk dan suara dengan mudah.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Audio visual, Unity, C#, Fisher Yates Shuffle.*

Abstract

Development of audio-visual learning media for young children based on Android and using the Fisher Yates Shuffle method aims to assist parents in self-development of young children from the age of 1-5 years. So they can understand animals easily because they use audio and visual learning.

The result of this research can produce audio-visual learning media for android-based early childhood with the Fisher Yates shuffle algorithm method. The Fisher Yates Shuffle algorithm will randomize the questions when the user open this learning. In this application there are some categories, such as category of animal pictures and animal sounds that can make it easier for children to understand and memorize the types of animals easily and efficiently.

From this research we can conclude that this research can create an audio-visual learning media for early childhood based on android with the Fisher Yates Shuffle algorithm method, using the Unity application and c# programming language. This learning media can be used by parents as a learning tool for children to recognize animals and understand shapes and sounds easily.

Keywords : *Learning media, Audio visual, Unity, C#, Fisher Yates Shuffle.*

Semarang, 30 Juni 2020

Pembimbing



(R. Soelistijadi, S.Sos, M.Kom)

NIDN : 0360126602