BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era yang semakin canggih ini, ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya teknologi informasi berkembang dengan cepat dan menghasilkan inovasi baru. Komputer merupakan salah satu teknologi informasi yang telah banyak digunakan untuk mempermudah kehidupan manusia saat ini.

Baik kalangan muda maupun tua bahkan anak-anak dapat menggunakan komputer untuk membantu atau mempermudah berbagai macam hal, mulai dari hal yang mudah seperti membuat ketikan biasa sampai yang sulit seperti pembuatan *software*. Selain itu komputer juga banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti bisnis, pendidikan, komunikasi, ekonomi, hiburan dan bidang lainnya.

Dalam dunia pendidikan, komputer dapat menjadi media pembelajaran yang baru. Akan sangat berguna jika hal tersebut diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri, sehinggga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi. Dalam islam pelaksanaan pendidikan sangat diutamakan karena orang yang memiliki pendidikan atau ilmu pengetahuan akan ditinggikan derajat oleh Allah SWT, hal ini ditegaskan dalam Al-Qur’an surat Al-Mujaadilah ayat 11:

... وَإِذَا قِيلَ ٱنشُزُواْ فَٱنشُزُواْ يَرۡفَعِ ٱللَّهُ ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ مِنكُمۡ وَٱلَّذِينَ أُوتُواْ ٱلۡعِلۡمَ دَرَجَٰتٖۚ وَٱللَّهُ بِمَا تَعۡمَلُونَ خَبِيرٞ ١١

Artinya: *...dan apabila dikatakan: "berdirilah kamu", maka berdirilah nisyaca Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.*[1]

Dari ayat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman dan orang-orang yang memiliki ilmu pengetahuan beberapa derajat. Oleh karena itu pendidikan sangat dibutuhkan dalam menjalankan kehidupan. Jadi ilmu pengetahuan harus dituntut mulai dari usia di (TK) sampai perguruan tinggi.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah Salah satu bentuk pendidikan anak usia dini. Di dalam PP RI No. 27 Tahun 1990 dinyatakan bahwa taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk pendidikann prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia empat tahun sampai memasuki pendidikan dasar.[2] Lembaga ini merupakan lembaga pendidikan yang ditujukan untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapat berkembang secara wajar sebagai seorang anak.

Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa

[1]Depertemen Agama RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya*, (Bandung:CV Penerbit Dipenegoro,2000), hal. 434

[2] Soemiarti Petmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 43-44

dan komunikasi.[3] Pada tahapan ini anak-anak usia dini suka berfantasi dan berimajinasi. Hal ini penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya.

Pelaksanaan pendidikan di TK menganut prinsip: ”bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain”. Itulah prinsip yang dianut dalam pelaksanaan pendidikan TK. Bermain merupakan cara terbaik untuk mengembangkan potensi anak didik. Anak-anak cendrung lebih suka belajar maupun bermain dengan warna, gambar, suara dan musik dari pada belajar secara tradisional. Oleh karena itu, dengan mengguakan komputer sebagai media pembelajaran yang disertai dengan warna, gambar, suara dan musik bisa menjadikan anak-anak merasa sedang bermain walaupun sebenarnya mereka sedang belajar.

Penggunaan pendekatan bermain sebagai metode pembelajaran di TK hendaknya disesuaikan dengan perkembangan usia dan kemampuan anak didik, yaitu secara berangsur-angsur dikembangkan dari bermain sambil belajar (unsur bermain lebih dominan) menjadi belajar seraya bermain (unsur belajar mulai dominan). Dengan demikian anak didik tidak merasa canggung menghadapi pendekatan pembelajaran pada jenjang pendidikan selanjutnya.

Secara garis besar, TK Fathimah Bukareh menggunakan kurikulum 2013 dalam proses pembelajaran dan juga menggunakan peraturan

[3] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal 6.

pemerintah tentang sistem pendidikan di tingkat Taman Kanak- Kanak (TK). Pengenalan benda-benda disekitarnya termasuk ke dalam kurikulum TK adalah salah satu program pengembangan pendidikan di TK. Pengenalan benda-benda disekitarnya bertujuan untuk meningkatkan keaktifan dan keingintahuan anak mengenal keberagaman benda-benda yang ada disekitarnya mereka.

Oleh sebab itu diperlukan media pembelajaran berbasis komputer untuk mempermudah guru dalam menyampaikan meteri pembelajaran didalam kelas agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif, yaitu media yang bersifat menghibur sekaligus mendidik, agar anak-anak dapat tertarik dan anak-anak lebih cendrung menyukai sesuatu yang berupa animasi yang menarik dan dilengkapi dengan suara. Berbeda dengan di TK Fathimah Bukareh yang pengajarannya masih penjelasan dari guru itu sendiri. Hal ini memberikan dampak negatif karena anak didik nampak bosan dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Oleh karena itu perlu pembelajaran yang mengasah kreatifitas anak. Salah satunya melakukan pembelajaran menggunakan teknologi multimedia.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti, dengan salah seorang guru bernama Yeni Gusmawati, S.Pd yang mengajar di TK Fathimah menyampaikan bahwa selama ini masih menggunakan media konvesional seperti : poster, kartu bergambar, sehingga menyebabkan kurangnya minat anak dalam mengikuti pelajaran, dan dampaknya anak meribut atau mengganggu teman yang lain. Selain kecendrungan anak usia dini TK

memiliki rasa ingin tahu yang sangat besar apalagi dengan perkembangan teknologi seharusnya menunjukkan guru dapat membuat media berbasis komputer. Media pengenalan benda-benda disekitarnya masih menggunakan media papan tulis dan poster bergambar yang tertempel di dinding.

Dengan pengenalan benda-benda disekitarnya menggunakan aplikasi akan membuat siswa/anak mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. TK Fathimah juga memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti adanya komputer, laptop beserta LCD Proyektor. Dimana setiap 2 atau 3 bulan sekali, anak dikumpulkan secara bersama - sama untuk memperkenalkan teknologi yang berkembang pada saat sekarang ini.

Multimedia merupakan suatu sarana atau media yang didalamnya terdapat perpaduan (kombinasi) berbagai bentuk elemen infomasi, seperti teks, *graphics*, aniamasi, video, interaktif maupun suara sebagai pendukung untuk mencapai tujuannya yaitu menyampaikan informasi atau sekedar memberikan hiburan bagi audiens-nya. Belajar dengan komputer dapat diperkenalkan secara dini kepada anak, yaitu dengan program aplikasi yang bersifat memadukan antara pendidikan (*education*) dengan hiburan (*entertainment).* Dengan program aplikasi tersebut diharapkan dapat menumbuhkan minat, kreatifitas dan imajinasi anak sehingga anak tertarik untuk belajar.

Salah satu *Software* untuk mendesain aplikasi media pembelajaran dengan konsep multimedia hendaknya mulai diupayakan. Perancangan media ini hendaknya dapat mengubah paradigma peserta didik terhadap pengenalan benda-benda disekitarnya yang begitu membosankan menjadi mengasyikkan untuk mempelajarinya. Salah satu dari sekian banyak *software* yang berkembang pada saat ini adalah *Adobe Flash.*

Adobe Flash merupakan program pembuat animasi yang diproduksi oleh perusahaan peranti lunak dari amerika serikat, yaitu *Adobe system incorporated*.[4] *Adobe flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. *Adobe flash* didesain dengan kemampuan membuat animasi dua dimensi yang memberikan efek animasi pada *website*, CD interaktif, dan yang lainnya.

Kesadaran tersebut memicu timbulnya pemikiran penulis untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dengan merancang penelitian dengan judul ini: **"Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Benda-benda di Sekitarnya Pada TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang Menggunakan *Adobe Flash CS6*".**

[4] Maria Agustina S Dkk, *Panduan Praktis Mudah Membuat Animasi 2D Menggunakan Adobe Flash CS4* (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2009), Cet Ke-1, h.prakata

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah didasarkan atas latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas. Dari latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Guru masih menggunakan media konvesional seperti : poster, kartu bergambar, sehingga menyebabkan kurangnya minat anak dalam mengikuti pelajaran, dan dampaknya anak meribut atau mengganggu teman yang lain.
2. Anak-anak kurang tertarik karena lebih cenderung cepat bosan dengan media yang digunakan.

C. Batasan Masalah

Untuk menjawab pertanyaan di atas, maka perlu dilakukan penelitian dan perancangan yang tentu tidak sedikit, oleh karena itu maka penulis melakukan pembatasan masalah dalam ruang lingkup yang sekiranya dapat dijangkau oleh penulis, yaitu:

1. Merancang sebuah media pembelajaran Pengenalan Benda-benda di Sekitarnya Pada TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang Menggunakan *Adobe Flash CS6.*
2. Jumlah benda-benda disekitarnya yaitu sekolahku hanya berjumlah beberapa nama saja.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah: "Bagaimana merancang media Pengenalan Benda-benda disekitarnya Pada TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang Menggunakan *Adobe Flash CS6*?"

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk merancang media pembelajaran Pengenalan Benda-benda disekitarnya Pada TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang Menggunakan *Adobe Flash CS6*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan memberi manfaat untuk:

1. Penulis
    a. Untuk dapat memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan (FTIK) Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer (PTIK) di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.
    b. Dapat mengaplikasikan ilmu yang telah didapat saat perkuliahan.
2. Bagi TK Fathimah Bukareh
    a. Sebagai masukan bagi guru agar dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, sehingga proses pembelajaran berlangsung lancar dan mendapatkan hasil yang maksimal.

b. Tambahan pengetahuan praktis bagi semua pihak, khususnya yang berkaitan dengan Perancangan Media pembelajaran Pengenalan Benda-benda disekitarnya pada TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang, Menggunakan *Adobe Flash CS6.*

3. Bagi Pembaca

Tambahan informasi bagi peneliti lain yang melakukan penelitian tentang Perancangan media pembelajaran menggunakan *software Adobe Flash CS6* dalam pembelajaran.

G. Penjelasan Judul

Agar tidak terjadi kesalah pahaman terhadap penelitian, maka penulis perlu untuk memberika penjelasan mengenai kata-kata kunci yang terdapat dari judul ini, yakni :

1. Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa/ pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh.
2. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu dalam meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang digunakan untuk menyalurkan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang dapat merangsang

pikiran, perasaan serta minat peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.[5]

3. benda-benda

   Benda:

   Pengertian Benda di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga adalah: "Segala yang ada di alam yang berwujud atau berjasad."

4. Sekitar

   Di dalam kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga pengertian sekitar adalah: "(Daerah) sekeliling".

5. *Adobe Flash CS6*

   Adobe Flash (dahulu bernama *macromedia flash*) adalah hasil akuisi yang dilakukan oleh Adobe sebagai salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Sistems*. *Adobe Flash* memiliki kemamapuan untuk membuat animasi mulai dari yang sederhana hingga kompleks dan juga digunakan untuk membuat gambar vector maupun animasi gambar tersebut. *Adobe flash* dapat menggabungkan gambar, suara, dan video ke dalam animasi yang dibuat.

Jadi kesimpulan dari penjelasan judul "**Perancangan Media Pembelajaran Pengenalan Benda-benda disekitarnya Pada TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang**

[5]Oemar, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Bumi Aksara,2001), cet.3, hal.57

Menggunakan *Adobe Flash CS6*" adalah merancang pengenalan benda-benda disekitarnya menjadi media pembelajaran, yang di dalamnya terdapat unsur multimedia baik berupa gambar, teks, suara, serta animasi lainnya. Proses pembuatan media pembelajaran ini menggunakan aplikasi *Adobe Flash CS6* sebagai *Software* utama.

H. Sistematika Penulisan

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab dengan sistematika penyusunan sebagai berikut:

1. BAB I/PENDAHULUAN

   Pada bab ini membahas latar belakang masalah, Identifikasi masalah, Batasan masalah, Rumusan masalah, Tujuan penelitian, Manfaat penelitian, Penjelasan Judul dan Sistematika penulisan.

2. BAB II/LANDASAN TEORI

   Pada bab ini berisi tentang landasan teori yang menyajikan penjelasan yang berkaitan dengan media pembelajaran.

3. BAB III/METODE PENELITIAN

   Bab ini berisi uraian tentang waktu dan tempat penelitian, Model Pengembangan, Tahapan penelitian, Uji Validitas, Praktikalitas, dan Efektifitas produk.

4. BAB IV/HASIL PENELITIAN

   Dalam bab ini diuraikan tentang hasil penelitian yang meliputi hasil penelitian

5. BAB V/PENUTUP

   Penutup terdiri dari kesimpulan dan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media pembelajaran berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, artinya adalah media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.[6]

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta

[6]Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997), h.3

instrument yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional. [7]

Menurut Gagne, media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu menurut Briggs media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.[8]

Jadi berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah seperangkat benda atau alat bantu dalam proses pembelajaran yang berfungsi dan digunakan sebagai pembantu, fasilitator atau pelatih dalam komunikasi dan interaksi suatu proses pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah dan mempercepat proses penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik, baik dalam bentuk fisik (*hardware*) maupun non fisik (*software*) yang mengandung pesan didalamnya dan jika program media itu didesain dan dikembangkan secara baik, maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.

2. Klasifikasi Media Pembelajaran

[7]Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Ciputat Pers, 2002), h.11

[8]Sadiman, A.S, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada, 2006), h.6

Klasifikasi media menurut Leshin, Pollock dan Reigeluth adalah sebagai berikut:[9]

a. Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, *field-trip*).
b. Media berbasis cetak (buku, penuntun, bulu latihan *(workbook)*, alat bantu kerja dan lembaran lepas *(handout).*
c. Media berbasis visual (buku, alat bantu kerja, *charts*, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
d. Media berbasis audio visual (video, film, program *slide-tape*, televisi).
e. Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, *interactive video, hypertext*).

3. Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum manfaat media adalah sebagai berikut:[10]

a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, misalnya:
    a. Objek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, atau model.

[9]Azhar Arsyad,..., h.36

[10]Sadiman, A.S, dkk,.., h.17-18

b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high speed photography*.
d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram,dll)

c. Dengan menggunakan media secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media berguna untuk:
   a. Menimbulkan kegairahan belajar.
   b. Menimbulkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan.
   c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.
d. Dengan sifat yang unik pada siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatur sendiri. Apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media, yaitu dalam kemampuannya dalam:

a. Memberikan perangsang yang sama.

b. Mempersamakan pengalaman.

c. Menimbulkan persepsi yang sama. [11]

4. Fungsi Media Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami. Dengan demikian media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.[12]

5. Komputer sebagai Alat Bantu / Media Pembelajaran

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana yang rumit.

Komputer dewasa ini memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya, seperti *CD Player*, *video tape*, dan *audi tape*. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respons yang diinput oleh pemakai.

---

[11]Arief Sadiman, *Media Pendidikan*, h.17-18

[12] Basyiruddin Usman dan Asnawir,..., h.20-21

Pemanfaatan komputer untuk pendidikan yang dikenal sering dinamakan pembelajaran dengan bantuan komputer (*CAI*), dikembangkan dalam beberapa format antara lain *Drills and Practice,* tutorial, simulasi, permainan dan *discovery.* [13]

Pembelajaran komputer yang diterapkan pada anak usia dini mempunyai banyak kelebihan seperti:

a. Komputer mampu menyajikan pembelajaran secara berulang tanpa mengeluh, lelah dan menurun kualitasnya.
b. Penggunaan komputer akan memberikan pengalaman belajar yang bervariasi.
c. Menjadikan proses belajar menjadi interaktif.
d. Bisa mengembangkan kreatifitas anak.

Sebagaimana media belajar, komputer memilki keunggulan dalam hal interaksi dan dapat menumbuhkan minat belajar mandiri bagi anak. Komputer dalam proses belajar akan memberikan suasana yang menyenangkan bagi anak. Gambar dan suara yang muncul membuat anak tidak cepat bosan, sehingga dapat merangsang anak mengetahui lebih jauh lagi.

Sasaran penggunaan media adalah agar anak didik mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk digunakan dengan bentuk dan variasi lain yang

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal 53-54

berguna dalam kehidupannya. Dengan demikian, anak didik dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh gurunya.

B. Multimedia

1. Pengertian Multimedia

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Sehingga multimedia dapat diartikan sebagai media komunikasi dan informasi dengan mengkombinasikan antara teks, gambar, grafik, video, audio dan animasi yang digunakan untuk menyampaikan suatu pesan tertentu melalui media komputer dan peralatan elektronik lainnya (VCD, proyektor, dan video) secara terintegrasi.[14]

Menurut Vaughan, Multimedia merupakan kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi dan video yang disampaikan dengan komputer

[14] Darma, dkk, *Buku Pintar Menguasai Multimedia*, (Jakarta : Media Kita, 2009), h.1

atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif.[15]

Definisi lain multimedia adalah sebuah media yang mengggabungkan berbagai jenis media lain, misalnya penggabungan *visual* dan *auditori*. Dengan media seperti ini hampir setiap orang menjadi lebih mudah untuk menerima sebuah informasi. Salah satu bentuk multimedia ini adalah animasi yang memadukan gambar dan suara. [16]

Arti multimedia berbeda dari sudut pandang orang yang berbeda. Secara umum, multimedia berhubungan dengan penggunaan lebih dari satu macam cara untuk menyajikan informasi. Rekaman musik hanya menggunakan suara (mungkin disebut "*unmedia*"). Musik video adalah bentuk multimedia karena informasi menggunakan suara dan video.

Dalam dunia komputer, multimedia berhubungan dengan perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan dengan lebih dari satu cara untuk menyampaikan informasi kepada pengguna, seperti teks dan suara. Secara teknis, multimedia dalam komputer bukan merupakan hal yang baru, karena integrasi antara teks dan

[15]Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori+Pengembangannya*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2010), Cet.1; h.2

[16]Bonnie Soeherman dan Cipta Halim, *Membuat Sendiri Klip Animasi Multimedia*, (Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2008), h.3

gambar merupakan komponen utama dalam banyak perangkat lunak aplikasi sudah lama dilakukan. Informasi yang menyajikan teks dengan diagram merupakan salah satu contoh yang telah banyak dibuat.

Pada saat ini, multimedia mempunyai arti tidak hanya integrasi antara teks dan grafik sederhana saja, tetapi dilengkapi dengan suara dan animasi.[17]

Jadi multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi.

2. Jenis Multimedia

Ada tiga jenis multimedia, yaitu:

a. Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan.

b. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan *(link)* yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

[17]Ariesto Hadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*, (Yogyakarta: J & J Learning, 2002), h.218

c. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir.[18]

3. Komponen Multimedia

Multimedia terdiri dari beberapa komponen, yaitu: [19]

a. Teks

Hampir semua orang yang biasa menggunakan komputer sudah terbiasa dengan teks. Teks merupakan dasar pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Dalam kenyataannya, multimedia menyajikan informasi kepada audiens dengan cepat, karena tidak diperlukan membaca secara rinci dan teliti.

b. Grafik

Secara umum grafik berarti gambar garis *(line drawing).* Manusia sangat berorientasi pada visual *(visual oriented),* dan gambar merupakan sarana yang sangat baik untuk menyajikan informasi. Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia.

c. Image

Secara umum images berarti gambar *raster (halftone drawing),* seperti foto. Basis data karyawan dengan atribut seperti nama, alamat dan lainnya lebih efektif bila foto karyawan yang

[18]Iwan Binanto,.., Cet.1;h.259-263

[19]Ariesto Hadi Sutopo, … h.218-221

bersangkutan dapat ditampilkan. Demikian juga foto-foto seperti gedung dan lain-lain sangat memerlukan penyimpanan yang besar. Hal inilah yang menyebabkan aplikasi multimedia disimpan dalam media penyimpanan yang cukup besar kapasitasnya seperti *CD Room.*

d. Animasi

Animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara bergantian atau berurutan sehingga bergerak dan hidup. Pergerakan animasi akan lebih dimengerti daripada objek atau gambar diam. Selain itu, animasi lebih menarik dan mudah dimengerti daripada hanya sekedar gambar karena lebih komunikatif dalam menyampaikan suatu tujuan.

e. Suara

Suara dapat lebih memperjelas pengertian yang ditampilkan dengan cara lain. Contohnya, narasi merpakan kelengkapan dari penjelasan yang dilihat melalui video. Suara dapat memberi dan lebih menjelaskan karakteristik suatu gambar, misalnya musik dan suara efek *(sound effect).*

f. *Interactive link*

Sebagian dari multimedia adalah interaktif, dimana pengguna dapat menekan *mouse* atau objek pada *screen* seperti *button* atau teks dan menyebabkan program perintah tertentu. *Interactive link*

diperlukan bila pengguna menunjuk pada suatu objek atau *button* supaya dapat mengakses program tertentu. *Interactive link* diperlukan untuk menggabungkan beberapa elemen multimedia sehingga menjadi informasi yang terpadu. Cara pengaksesan informasi pada multimedia terdapat dua macam, yaitu linier dan non linier.

Informasi linier adalah informasi yang ditampilkan secara sekunsial, yaitu dari atas ke bawah atau halaman demi halaman, sedangkan pada informasi non linier informasi dapat ditampilkan langsung sesuai dengan kehendak pengguna.

C. Pengenalan Benda-benda disekitarnya

Beberapa hal yang dapat kita ajarkan kepada anak tentang benda-benda disekitarnya yaitu mulai dari memperkenalkan anak dari lingkungan sekolah seperti pengenalan benda-benda pensil, buku, meja, kursi, jam, rak-rak buku, jungkat-jungkit, penghapus, rol, tas, penggaris, spidol, peruncing, buku gambar, kuas cat, papan tulis, gunting, pensil warna, mesjid, majalah, tempat sampah, dan ayunan.

a. Warna

Di dalam warna terdapat pengenalan tentang warna merah, warna kuning, warna hijau, warna biru, warna pink, warna ungu, warna orange, warna putih, dan warna hitam disertai dengan gambar masing-masing warna tersebut.

b. Bentuk

Di dalam bentuk terdapat pengenalan tentang bentuk segitiga, persegi panjang, kerucut, tabung, lingkaran, persegi, oval dan kubus.

c. Suara

Di suara terdapat pengenalan tentang suara-suara binatang seperti : kucing, gajah, bebek, kambing, monyet, ayam, sapi, itik, anjing, katak, dan burung disertai dengan suara masing-masing binatang tersebut.

d. Fungsi

Di fungsi terdapat pengenalan tentang fungsi benda yang terdapat dilingkungan sekolah.

D. Anak Taman Kanak-Kanak Fathimah

1. Pengertian Taman Kanak-kanak

Anak taman kanak-kanak adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 4-6 tahun, yang merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Proses pendidikan anak usia 4-6 tahun secara formal dapat ditempuh di taman kanak-kanak. Lembaga ini merupakan lembaga pendidikan yang dituju untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar anak dapat

mengembangkan potensi-potensinya sejak dini sehingga anak dapat berkembang secara wajar sebagai anak.

2. Karakteristik Taman Kanak-kanak Fathimah

Taman kanak-kanak Fathimah disusun dengan prinsip pembelajaran:[20]

a. Prinsip-prinsip pembelajaran yang dilakukan di TK Fathimah:

1) Pembentukan sikap spritual dan sosial anak

Dirancang untuk membangun sikap spritual dan sosial bermakna. Sikap spritual dan sosial adalah perilaku yang mencerminkan sikap beragama, hidup sehat, rasa ingin tahu, berfikir dan bersikap kreatif, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri, santun dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru di lingkungan rumah, tempat bermain dan satuan PAUD.

2) Mempertimbangkan tahapan tumbuh kembang anak, potensi, minat, dan karakteristik anak.

Menempatkan anak sebagai pusat tujuan. yang disusun memenuhi kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tingkat usia anak dan selaras dengan potensi, minat, dan karakteristik anak sebagai kekhasan perkembangan individu anak.

3) Holistik-Integratif

[20] Gusniarti, *Kurikulum Taman Kanak-kanak Fathimah*, Bukareh Mata Air Bukareh, 2015.

Komponen yang disusun mencakup keseluruhan ranah perkembangan (holistik). Integratif adalah segala upaya yang dilakukan dengan menggunakan langkah terpadu, baik pada upaya pemenuhan layanan pedagogis, layanan kesehatan, layanan gizi maupun layanan perlindungan.

4) Memperhatikan Sosial Budaya

Disusun dengan memasukkan lingkungan fisik dan budaya ke dalam proses pembelajaran untuk membangun kesesuaian antara pengalaman yang sudah dimiliki anak dengan pengalaman baru untuk membentuk konsep baru tentang lingkungan dan norma-norma komunitas di dalamnya.

5) Berkesinambungan atau *kontinum* perkembangan anak dari usia lahir hingga 6 tahun.

6) Memperhatikan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

E. Software Perancangan

1. *Adobe Flash Cs6*

Perangkat lunak *Adobe Flash* yang selanjutnya disebut *Flash*, dulunya bernama "*Macromedia Flash*" merupakan software multi media unggulan yang dulunya dikembangkan oleh macromedia, tetapi sekarang dikembangakan dan didistribisikan oleh *Adobe system.*

Tahun 1996, *Flash* menjadi metode popular untuk menambahkan animasi dan intaktif website. Flash bisa digunakan

untuk membuat animasi, hiburan dan berbagai komponen web, di integrasikan dengan video dalam halaman web sehingga dapat menjadi aplikasi multimedia yang kaya (*Rich Internet application*).[21]

Flash tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi juga dapat dikembangkan untuk membangun aplikasi desktop karena aplikasi *flash* selain di kompilasi menjadi format *.swf, Flash* juga dapat dikompilasi menjadi format *.exe.*

Format *file Flash* adalah *swf*, biasanya disebut" *Shock Wave Flash*". "*Flash movie*" atau " *Flash game*", biasanya *file* berektensi.*swf* dapat dijalankan melalui *web*, secara stand alone pada *Falsh* pada *Flash Player* atau dijalankan di windows dalam format ekstensi *.exe.*



Gambar 2.1 ***Logo Adobe Flash CS6***

Adobe Flash CS6 merupakan perangkat lunak multiguna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam animasi. Dengan berbagai

[21] Andi sunyoto, *Adobe Flash + XML=Rich Multimedia Application, (*Yokyakarta: C.V Andi I Offset,2010) Cet.1: hal.1

fitur canggih yang ada didalamnya, bisa menggambar, membuat animasi, hingga digunakan untuk membuat game yang menarik dan berkualitas.[22]

Program *Adobe Flash CS6* menyediakan berbagai macam fitur untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur pada program *Adobe Flash CS6* akan memudahkan membuat animasi dan persentasi. Program Adobe *Flash CS6* dapat mengolah teks maupun objek dengan efek 3 dimensi sehingga tampak menarik.[23]

Riwayat perkembangan produk "*Adobe Flash*" hingga 2013:

a) FutureSplash Animator (10 April 1996)
b) Macromedia Flash 1 (Desember 1996)
c) Macromedia Flash 2 (Juni 1997)
d) Macromedia Flash 3 (31 Mei 1998)
e) Macromedia Flash 4 (15 Juni 1999)
f) Macromedia Flash 5 (24 Agustus 2000, *ActionScript 1.0*)
g) Macromedia Flash MX (versi 6, 15 Maret 2002)
h) Macromedia Flash MX 2004 (versi 7,9 September 2003, *ActionScript 2.0*)

[22] Wahana computer, *PAS membuat Game Intaraktif Menggunkan Adobe Flash CS6*(Yokyakarta:CV ANDI OFFSET)

[23] Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe Flash Provesional CS6,* (Yogyakarta: Andi, 2012), h.1

i) Macromedia Flash MX Professional 2004 (versi 7, 9 September 2003)

j) Macromedia Flash Basic 8 (13 September 2005)

k) Macromedia Flash Professional 8 (13 September 2005)

l) Adobe Flash CS3 Professional (sebagai versi 9, 16 April 2007, *ActionScript 3.0*)

m) Adobe Flash CS4 Professional (sebagai versi 10, 15 Oktober 2008)

n) Adobe Flash CS5 Professional (sebagai versi 11, 2010)

o) Adobe Flash CS6 Professional (sebagai versi 12,2013)

2. Istilah-Istilah Dalam *Adobe Flash*

Berikut beberapa istilah yang nantinya akan sering di jumpai dalam pembuatan animasi :[24]

a. *Animasi*: suatu gerakan objek gambar atau teks yang di atur sedemikian rupa sehingga kelihatan bergerak.

b. *ActionScript* : Suatu perintah yang diletakkan pada suatu *keyframe* atau objek sehingga frame atau objek tersebut akan menjadi intraktif.

c. *Scene* : Scene/stage yaitu layar yang digunakan untuk menyusun objek-objek baik berupa teks maupun gamabar.

d. *Propertis* : Panel yang menampilkan perintah dari suatu perintah yang lain.

[24] Andi, *Mahir Dalam 7 Hari Adobe Flash CS6,* (Yogyakarta: Andi, 2013), h.2

e. Movie klip : Suatu animasi yang dapat digabungkan dengan animasi dengan objek yang lain.

f. *Frame* : Bagian dari layer yang digunakan untuk mengatur pembuatan animasi.

g. *Keyframe* : Simbol lingkaran kecil yang terdapat pada *frame* yang digunkan untuk menampung objek atau membatasi sebuah gerakna animasi.[25]

h. *Timeline* : Bagian lembar kerja yang menampilkan *layer* dan *frame.*

i. *Masking* : Perintah yang digunakan untuk menghilangkan isi dari suatu *layer* dan isi *layer* tersebut akan tampak saat animasi di jalankan.

j. *Layer* : Sebuah nama tempat yang digunakan untuk menampung suatu gerakan objek, sehingga jika ingin membuat gerakan lebih dari satu objek sebaiknya diletakkan pada *layer* yang berbeda.

3. Kelebihan Adobe Flash

Kelebihan yang dimiliki aplikasi *adobe flash* dibandingkan dengan software animasi lainya, yaitu:[26]

[25] Madcoms, *Kupas Tuntas Adobe*,..., h.95

a. Hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublis).
b. *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan file dapat lebih hidup.
c. Animasi dapat dibentuk, dijalankan dan dikontrol.
d. *Flash* mampu membuat file axecutable (**.exe*) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash.
e. Font presentasi tidak akan berubah meskipun PC yang digunakan tidak memiliki font tersebut.
f. Gambar *flash* merupakan gambar vector sehingga tidak akan pernah pecah meskipun di-zoom beratus kali.
g. *Flash* mampu dijalankan pada system operasi windows maupun macintos.
h. Hasil akhir dapat disimpan dalam berbagai macam bentuk, seperti **.avi, *.gif, *.mov,* ataupun file dengan format yang lain.

4. *Software* Pendukung

---

[26]Andi Pramono, *Presentasi Multimedia dengan Macromedia Flash*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2006), cet.ke-2, h.2

Aplikasi pendukung yang penulis digunakan dalam penelitian ini adalah

a. CorelDraw X4

CorelDraw X4 adalah sebuah program komputer yang melakukan editing pada garis vektor.

b. Swismax

Merupakan program pembuat animasi untuk memasukkan animasi untuk menghasilkan animasi Flash tanpa menggunakan adobe Flash

c. *Photoshop CS4*

Photoshop CS4 adalah software yang digunakan untuk memodifikasi gambar atau foto secara profesional baik meliputi modifikasi objek sederhana maupun yang sulit sekalipun.

d.*Microsoft Word 2007*

*Microsoft Word 2007*Merupakan perangkat lunak pengolah kata.

5. *Hardware*

Menggunakan l buah laptop bermerek Acer:

Computer name : Acer-PC

Operating system : Windows 7 ultimate 32-bit (6.1,Build 7600)

Language : Bahasa Indonesia

System Model : Aspire- E1

Processor :Intel(R) Core(TM)i3-2328M CPU @ 2.20GHz(4CPUs),2.2GHz

Memory :2048MB RAM

Page file : 1085MB used, 2671MB avaliable

F. *Storyboard*

Storyboard adalah serangkaian sketsa dibuat berbentuk persegi panjang yang menggambarkan suatu urutan (alur cerita) elemen-elemen yang diusulkan untuk aplikasi multimedia. Storyboard menggabungkan alat bantu narasi dan visual pada selembar kertas sehingga naskah dan visual menjadi terkoordinasi. Dalam kata lain *storyboard* dapat diartikan sebagai alat perencanaan yang menggambarkan urutan kejadian berupa kumpulan gambar dalam sketsa sederhana.[27]

Storyboard mempunyai peranan yang sangat penting dalam pengembangan multimedia. *Storyboard* digunakan sebagai alat bantu pada tahapan perancangan multimedia. *Storyboard* merupakan pengorganisasian grafik, contohnya adalah sederetan ilustrasi atau gambar yang ditampilkan berurutan untuk keperluan *visualisasi* awal dari suatu *file, animasi,* atau urutan media interaktif termasuk interaktivitas di *web.*

Storyboard biasanya digunakan untuk kegiatan:

a. *Film*

[27]Halim, *Pengertian Storyboard* (http://halimyou.blogspot.com/2012/08/pengertian-storyboard_6.html) diakses 20 maret 2016.

b. *Teater*

c. *Animasi*

d. *Photomatic*

e. *Buku komik*

f. *Bisnis*

g. *Media interaktif*[28]

Proses *storyboard* yang dikenal saat ini dulunya dikembangkan oleh Walt Disney Studio sekitar awal tahun 1930. Keuntungan menggunakan *storyboard* adalah pengguna mempunyai pengalaman untuk dapat mengubah jalan cerita sehingga mendapatkan efek atau ketertarikan yang lebih kuat. *Storyboard* dapat dibuat dengan gambar tangan/ sketsa langsung dikertas atau digambar dengan komputer, kemudian dicetak.

Proses dari pemikiran dan perencanaan visual akan membuat sekelompok orang untuk bertukar pikiran bersama-sama, menempatkan ide pada *storyborad* dan mengatur kembali *storyboard* tersebut. Hal ini merangsang pengembangan ide yang lebih banyak dan membangun suatu kesepakatan dalam kelompok.[29]

G. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini (TK)

Anak taman kanak-kanak adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 4-6 tahun, yang merupakan sosok individu yang sedang

[28] Iwan Binanto, *Multimedia Digital*,..., h.255-258

[29] Iwan Binanto, *Multimedia Digital*,..., h.255-258

dalam proses perkembangan. Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak dalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai Tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek: gerakan, berfikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya.[30]

Dalam perkembangan individu dikenal prinsip-prinsip perkembangan sebagai berikut:

1. Perkembangan berlangsung seumur hidup dan meliputi semua aspek. Perkembangan bukan hanya berkenaan dengan aspek-aspek tertentu tetapi menyangkut semua aspek.
2. Setiap anak memiliki kecepatan (tempo) dan kualitas perkembangan yang berbeda. Seorang anak mungkin mempunyai kemampuan berfikir dan membina hubungan sosial yang sangat tinggi dan tempo perkembangan dalam segi itu sangat cepat, sedang dalam aspek lainnya seperti keterampilan atau estetika kemampuannya kurang dan perkembangan nya lambat.

[30] Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis, *Strategi pengembangan kreativitas anak taman kanak-kanak,* (Jakarta : Dikti, 2003), hal.5

3. Perkembangan secara relatif beraturan, mengikuti pola-pola tertentu. Perkembangan sesuatu segi didahului atau mendahului segi yang lainnya.
4. Perkembangan berlangsung secara berangsur-angsur sedikit demi sedikit. Secara normal perkembangan itu berlangsung sedikit demi sedikit tetapi dalam situasi tertentu dapat juga terjadi loncatan-loncatan.
5. Perkembangan berlangsung dari kemampuan yang bersifat umum menuju yang lebih khusus, mengikuti proses diferensiasi dan integrasi. Perkembangan dimulai dengan dikuasainya, kemampuan-kemampuan yang bersifat umum, seperti kemamapuan memegang dimulai dengan memegang benda besar dengan kedua tangannya, baru kemudian memegang dengan satu tangan tetapi dengan kelima jarinya.
6. Secara normal perkembangan individu mengikuti seluruh fase, tetapi karena faktor-faktor khusus, fase tertentu dilewati secara cepat, sehingga nampak keluar seperti tidak melewati secara cepat, sehingga nampak keluar seperti tidak melewati fase tersebut, sedangkan fase lainnya diikuti dengan sangat lambat, sehingga nampak seperti tidak berkembang.

Perkembangan kognitif mempunyai peranan penting bagi keberhasilan anak dalam belajar, karena sebahagian besar aktivitas dalam belajar selalu berhubungan dengan masalah mengingat dan

berfikir. Kedua hal ini merupakan aktivitas kognitif yang perlu dikembangkan. Terdapat beberapa karakteristik perkembangan kognitif anak umur 4-6:

1. Daya mengenal fungsi benda dengan benar
2. Dapat mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna, ukuran dan fungsi secara sederhana
3. Ikut dalam kegiatan membaca dengan mengisi kata-kata atau kalimat yang kosong
4. Dapat menunjukkan dan menyebutkan anggota tubuhnya
5. Dapat mencocokkan hingga sebelas warna
6. Dapat memperoleh informasi tentang sesuatu yang nyata melalui buku
7. Dapat mencoba untuk menceritakan kembali suatu cerita berdasarkan ingatannya
8. Dapat menunjukkan bentuk lingkaran, bujur sangkar, segitiga, persegi panjang.
9. Berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini bermanfaat untuk pengembangan otot kecil maupun otot besar.
10. Perkembangan bahasa juga semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkan fikirannya dalam batas-batas tertentu.

11. Perkembangan *kognitif* (daya pikir) sangat pesat, ditunjukkan dengan rasa ingin tahu anak yang luar biasa terhadap lingkungan sekitarnya.
12. Bentuk permainan anak masih bersifat individu, bukan permainan social. Walaupun aktivitas bermain dilakukan secara bersama.[31]

H. Teori Belajar Anak Usia Pra sekolah

Pada hakikatnya semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, belajar mengenal lingkungannya, dan meningkatkan keterampilannya baik dalam berkreasi maupun berekspresi. Penjelasan mengenai apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran. Ada tiga kategori utama mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme dan teori belajar konstruktivisme.

1. Teori belajar Behavioristik

Menurut teori ini menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan

[31] Hibana S Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Din*i. (Yogyakarta: Galah, 2002), hal 32-35.

yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil antara stimulus dan respon. Namun dalam teori behavioristik ini hal yang dapat diamati adalah apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa saja yang dihasilkan siswa (respon) karena hal tersebut penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku pada anak didik

2. Teori belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitivisme mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki persepektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pembelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahun yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

3. Teori belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas. [32]

[32] http://digilib.unila.ac.id/11200/16/BAB%20II.pdf

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan bulan Mei sampai Juli 2016 di TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang. Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

B. Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian ini adalah metode *Research and Development* (R&D) atau metode penelitian dan pengembangan. *R&D* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat di pertanggungjawabkan.[33]

Defenisi lain tentang *Research and Development* (R&D) yaitu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan

[33]*Nana Syaodih Sukmadinata*, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), h. 164

teknik. Namun metode ini juga biasa digunakan dalam bidang ilmu-ilmu social seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain.[34]

Langkah-langkah Perancangan *Research& Development* yang penulis terapkan adalah Versi ADDIE (*Analize – Design – Develop – Implement – Evaluate*). Dimana ADDIE ini sendiri muncul tahun 1990 yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda.[35]

Tahapan Pengembangan model ini adalah :

1. *Analize* (Analisa)

   Yaitu melakukan analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analis tugas. Kemudian kegiatan utama pada tahap ini adalah menganalisis perlunya pengembangan media/ metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran baru.

2. *Design* (Perancangan)

   Yaitu membuat rancangan atau blue print dari produk yang akan dibuat. Kegiatan ini merupakan proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran, merancang materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar.

3. *Develop* (Pengembangan)

---

[34]Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2009) h.407-408

[35]Dewi Salma Prawidilaga, *Prinsip Desain Pembelajaran*, (Jakarta : Prenada Media Group, 2007), h.21

Yaitu proses mewujudkan blue print atau rancangan yang telah didesign menjadi kenyataan. Dalam tahap pengembangan, kerangka yang masih konseptual tersebut direalisasikan menjadi produk yang siap di implementasikan.

4. *Implement* (Implementasi / Eksekusi)

   Implementasi adalah langkahnya atau untuk menerapkan produk yang telah selesai dirancang.

5. *Evaluate* (Evaluasi / umpan balik)

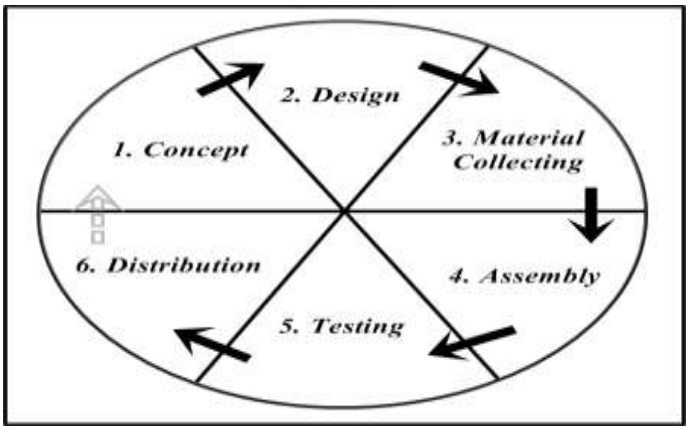
   Yaitu proses untuk melihat apakah produk yang dibangun berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

C. Model Pengembangan Media

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo.[36] Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengonsepan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

[36]Iwan Binanto, *Multimedia Digital, Dasar Teori + Pengembangannya*, (Yogyakarta:Andi Offset, 2010), Cet.1;h.259-263

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.1 Tahapan Pengembangan Multimedia
Sumber : Iwan Binanto, Multimedia Digital, Dasar Teori+ Pengembangannya

1. *Concept*

Tahap *concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan yang meliputi identifikasi audience, jenis aplikasi (presentasi, interaktif dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan dan lain-lain). Tujuan dan pengguna akhir program berpengaruh pada nuansa multimedia sebagai pencerminan dari identitas organisasi yang menginginkan informasi sampai pada pengguna akhir. Karakteristik pengguna termasuk kemampuan pengguna juga perlu dipertimbangkan karena dapat mempengaruhi pembuatan desain.

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan

material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya, yaitu *material collecting* dan *assembly*, pengambilan keputusan baru tidak diperlukan lagi, cukup menggunakan keputusan yang sudah ditentukan pada tahap ini. Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi tiap *scene*.

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar *clip art*, foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai desainnya. Tahap ini dapat dikerjakan secara paralel dengan tahap *assembly.*

4. *Assembly*

Tahap *assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap *design*, seperti *storyboard,* bagan alir, dan/ atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak *authoring*, yaitu *Adobe Flash CS6 Profesional*.

5. *Testing*

Tahap *testing* (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan *(assembly)* dengan menjalankan aplikasi/ program

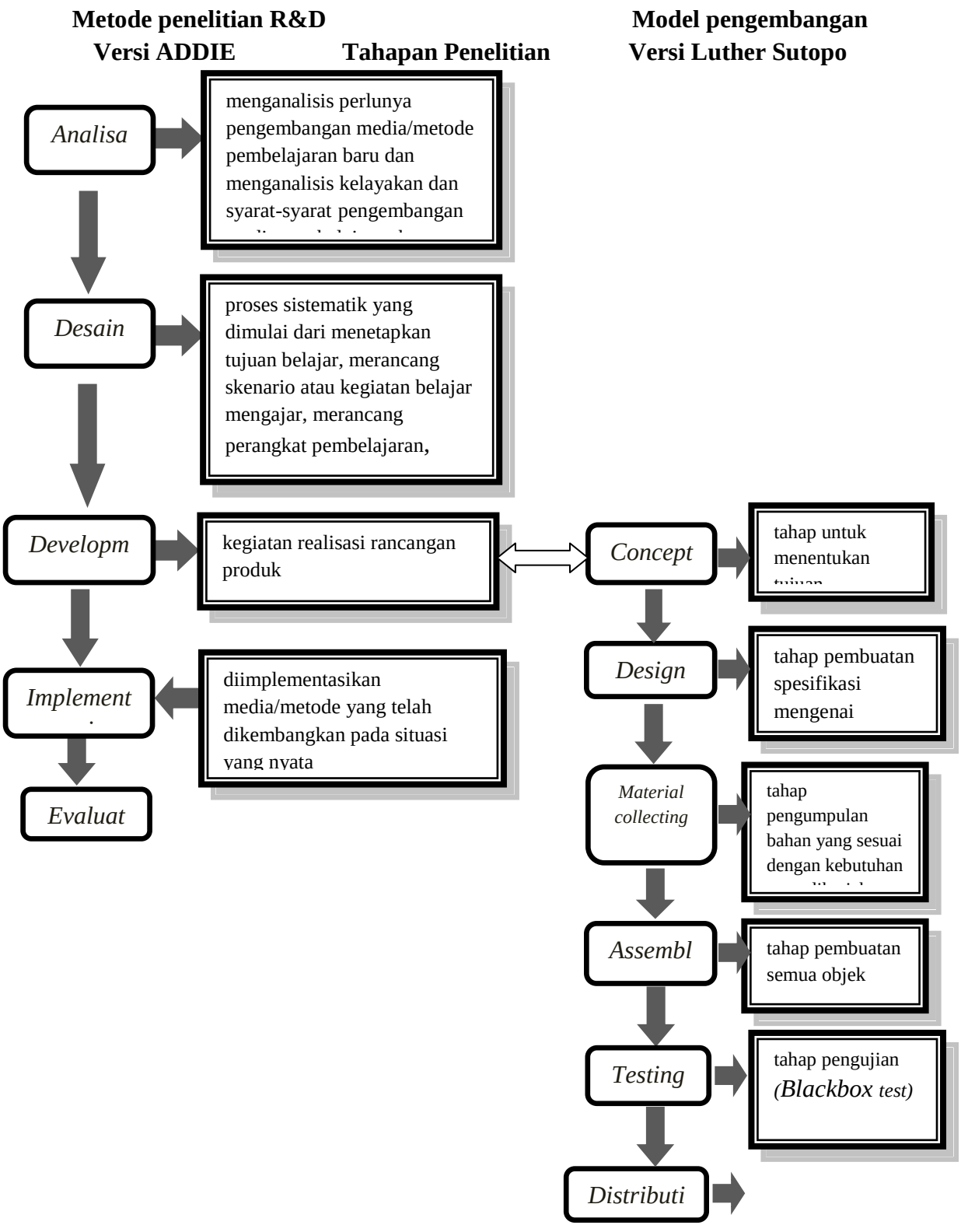
dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha *(alpha test)* yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

D. Tahapan Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian penulis mengikuti beberapa proses atau tahapan sebagai berikut: menentukan tujuan aplikasi, bentuk aplikasi dan identifikasi penggunaan program.


Metode penelitian R&D
Versi ADDIE
Tahapan Penelitian
Model pengembangan
Versi Luther Sutopo
Analisa
menganalisis perlunya pengembangan media/metode pembelajaran baru dan menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan
Desain
proses sistematik yang dimulai dari menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang perangkat pembelajaran,
Developm
kegiatan realisasi rancangan produk
Implement
diimplementasikan media/metode yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata
Evaluat
Concept
tahap untuk menentukan
Design
tahap pembuatan spesifikasi mengenai
Material collecting
tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan
Assembl
tahap pembuatan semua objek
Testing
tahap pengujian (Blackbox test)
Distributi

tahap evaluasi untuk pengem bangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik

Gambar 3.2 Tahapan Penelitian

Keterangan dari gambar di atas adalah :

1. Tahap *Consept*

   pada tahap ini dilakukan penentuan tujuan yang meliputi aplikasi, identifikasi pengguna serta bentuk program aplikasi.

2. Tahap *Design*

   Tahap desain ini bertujuan untuk membuat spesifikasi dari arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebetulan material/bahan untuk program..

3. Tahap *Material Collecting*

   Merupakan tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan seperti *image, clip art*, animasi, *background*, audio, teks, dan bahan-bahan lain yang dibutuhkan untuk pembuatan aplikasi sesuai dengan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

4. Tahap *Assembly*

   Tahap *Assembly* adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi ini didasarkan pada tahap design, seperti struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface*. Pembuatan ini menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS6.*

5. Tahap *Testing*

Tahap *Testing* merupakan tahap pengujian yang dilakukan apabila sudah selesai proses pembuatan dengan cara menjalankan aplikasi/ program dan melihat apakah ada kesalahan atau tidak.

6. Tahap *Distribution*

   Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

E. Uji Coba Produk

Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan uji produk terhadap produk yang peneliti hasilkan agar kesahihan produk peneliti terjamin, uji produknya terdiri dari :

1. Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan).Van den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state-of theart* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara satu dengan yang lainnya, disebut juga

validitas konstruk[37]. Validator yang berhak untuk memberikan kevalidan atas produk ini adalah ahli media yang bergerak sesuai dengan bidangnya. Seperti produk yang akan penulis buat adalah tentang Pengenalan benda-benda di sekitarnya menggunakan *Adobe Flah CS6*. Oleh karenanya validator yang akan memberikan nilai valid atau tidaknya adalah ahli media yang bergerak di bidangnya seperti dosen teknologi informasi dan pendidikan

Agar didapatkan hasil yang baik maka dalam validasi produk digunakan angket, dimana ahli media tinggal mengisi angket sesuai dengan pertanyaan yang telah disediakan. Validasi produk untuk ahli media meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya.

Analisi validasis media pembelajaran berupa aspek tampilan, aspek instruksional desain, aspek validasi isi, dan kebahasan berdasarkan lembar validasi dilakukan dengan langkah berikut :

Memberikan skor jawaban setiap indikator dengan kriteria skala likert[38]:

1 = sangat kurang

[37]M.Haviz, research and development penelitian di bidang kependidikan yang inovatif, produktif dan bermakna, h.33

[38] Riduwan, *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*, (Bandung, Alfabeta, 2012), h. 14

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

a. Menentukan jumlah skor dari masing- masing validator dengan menjumlahkan semua skor yang diperoleh dari masing-masing indikator, dilakukan dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rurmus skor diatas N merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan. *BM* merupakan bobot maksimal untuk setiap butir pernyataan pada angket.

b. Perhitungan data nilai akhir validasi dengan menggunakan kriteria skala likert :

Tabel 3.1 Kriteria Interpretasi Skor Validasi

Persentase	**Kriteria**
0 – 20	Tidak Valid
21 – 40	Kurang Valid
41 – 60	Cukup Valid
61 – 80	Valid

81 – 100	Sangat Valid

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan 2004)

2. Uji Praktikalitas Produk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (atau pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan bahwa secara teoritis bahwa model dapat diterapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori “baik”. Istilah “baik” ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat “kebaikan” dari keterlaksanaan model.

Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan kepada guru yang mengajar di taman kanak- kanak. Data hasil uji praktilitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus diatas *N* merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *BM* merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket.

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala likert sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Skor Praktikalitas

Presentase	Kriteria
0-20	Tidak Praktis
21-40	Kurang Praktis
41-60	Cukup Praktis
61-80	Praktis
81-100	Sangat Praktis

(Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2004)

3. Uji Efektivitas

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Nieveen mengatur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan

siswa salam mempelajari program, dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksaan program tersebut[39].

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari mahasiswa yang telah mempelajari mata pelajaran Kimia materi ikatan ion. kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut :

Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Skor Efektifitas

Presentase	**Kriteria**
0-20	Tidak Efektif
21-40	Kurang Efektif
41-60	Cukup Efektif
61-80	Efektif
81-100	Sangat Efektif

(Sumber : dimodifikasi dari Riduwan 2012)[40]

Nilai setiap indikator angket diukur dengan skala likert seperti halnya perhintungan pada uji validitas dan praktikalitas yang penulis lakukan.

[39]M.Haviz, *research dan developmen*.. h.34

[40] Riduwan, *Skala Pengukuran*. . . h. 15

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Analize* (Analisis)

Pada tahap analisis ini penulis melakukan sebuah analisa kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan melakukan analisa tugas. Beberapa analisa yang dapat dilakukan tersebut yaitu :

1. Analisis Masalah

Sebelum membuat sebuah media, maka pembuat media perlu menganalisis masalah. Seperti yang pembuat media lihat di selama ini masih menggunakan media konvesional seperti : poster, kartu bergambar, sehingga menyebabkan kurangnya minat anak dalam mengikuti pelajaran, dan dampaknya anak meribut atau mengganggu teman yang lain. Media pengenalan benda-benda disekitarnya masih menggunakan media papan tulis dan poster bergambar yang tertempel di dinding.

Dengan pengenalan benda-benda disekitarnya menggunakan aplikasi akan membuat siswa/anak mudah mengingat materi yang disampaikan oleh guru karena disajikan dalam tampilan yang menyenangkan. TK Fathimah juga memiliki fasilitas yang cukup memadai, seperti adanya komputer, laptop beserta LCD Proyektor. Dimana setiap 2 atau 3 bulan sekali, anak dikumpulkan secara bersama - sama untuk memperkenalkan teknologi yang berkembang pada saat sekarang ini.

Oleh karena itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang disertai dengan animasi yang menarik sehingga pembelajaran tidak akan membosankan dan siswa akan mudah untuk mengingatnya.

Hal ini bertujuan agar proses belajar mengajar bisa berjalan dengan lancar dan peserta didik bisa aktif dan fokus terhadap pelajaran yang diberikan guru.

2. Analisis Pengguna

Setelah melakukan analisis masalah, maka perlu adanya analisis pengguna, yaitu guru dan siswa. Hal ini bertujuan agar pembuat media memperoleh informasi yang dibutuhkan.

a. Guru

Guru yang mengajar pengenalan benda-benda disekitarnya pada sub-sub tema bernama Yeni Gusmawati, S.Pd merupakan guru yang berpendidikan, tamatan PAUD Universitas Negeri Padang (UNP) tingkatan Strata-1. Guru diberi kesempatan dan kepercayaan dengan mengajar di TK Fathimah. Dimana kelas yang diajarkan guru tersebut terdiri dari 1 kelas yaitu kelas b4 berjumlah 18 anak. Pada proses belajar mengajar Pada proses belajar mengajar pengenalan benda-benda disekitarnya masih menggunakan media papan tulis dan poster bergambar yang tertempel di dinding masih menggunakan metode ceramah saat menerangkan poster bergambar di depan kelas, dan sebagian anak didik tidak memperhatikan gurunya sehingga anak didik sibuk

dengan urusan masing-masing seperti mengganggu teman sebangku, jalan-jalan dalam kelas tanpa memperhatikan guru.

b. Siswa

TK Fathimah Bukareh memiliki siswa yang pada umumnya berusia 5-6 tahun. Dan dari semua siswa tersebut memiliki latar belakang yang berbeda-beda. Seperti pekerjaan orang tua siswa yaitu wiraswasta, petani dan pegawai negeri sipil. Hal ini juga akan mempengaruhi siswa tersebut. Terutama dalam proses belajar, karena pembelajaran secara alami dimulai dari rumah dan akan berbeda juga cara orang tua siswa tersebut memberi siswa pengajaran sesuai dengan latar belakang keluarga siswa. Begitu juga saat di sekolah, cara siswa belajar pun akan terpengaruhi oleh latar belakang siswa tersebut.

3. Analisis kurikulum/materi

Setelah adanya analisis pengguna, maka perlu dilakukannya analisis kurikulum/materi. Hal ini bertujuan agar pembuat media dapat membuat materi yang sesuai dengan kurikulum yang diajarkan atau ditetapkan di TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Kamang sehingga tercapainya tujuan belajar mengajar. TK Fathimah Bukareh Kecamatan Tilatang Pada kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti atau yang dikenal dengan KI. Sedangkan pada Kompetensi Dasar Inti atau yang dikenal dengan KD.

Kurikulum di Taman Kanak-kanak Fathimah yaitu:

Ranah Pengembangan		
Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar	Materi
K4 Menunjukkan yangdiketahui, dirasakan, dibutuhkan, dandipikirkan melalui bahasa, musik, gerakan, dan karya secara produktif dan kreatif, serta mencerminkan perilaku anak berakhlak mulia	- Anak mampu mengekspresikan diri dengan menggunakan berbagai media/bahan dalam berkarya seni melalui kegiatan eksplorasi - Mengenal benda -benda disekitarnya (nama, warna, bentuk,suara, dan fungsi)	- Nama : alat-alat di lingkungan sekitarnya - Warna:merah, kuning, hijau, biru, pink, orange, ungu, hitam, putih - bentuk: lingkaran, segi tiga, persegi, persegi pajang, oval, kubus, kerucut, tabung - suara: Binatang - Fungsi: alat-alat lingkungan sekolah

4. Analisis kelayakan media

Analisis kelayakan media bertujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat sudah mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya ini sudah di rancang semenarik mungkin dan terdapat animasi-animasi dan gambar yang jelas dan menarik untuk menambah semangat siswa dalam belajar,

serta di dalamnya terdapat berbagai tombol untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi.

Media pembelajaran Pengenalan benda-benda disekitarnya ini didesain untuk guru anak usia prasekolah (TK) supaya dapat digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar, dan juga dapat digunakan oleh anak didik sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun gagasan dari pembuatan rancangan media pembelajaran Pengenalan benda-benda disekitarnya ini adalah untuk menarik minat dan perhatian anak didik sehingga kegiatan pembelajaran Pengenalan benda-benda disekitarnya gambar menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

B. *Design* (Perancangan)

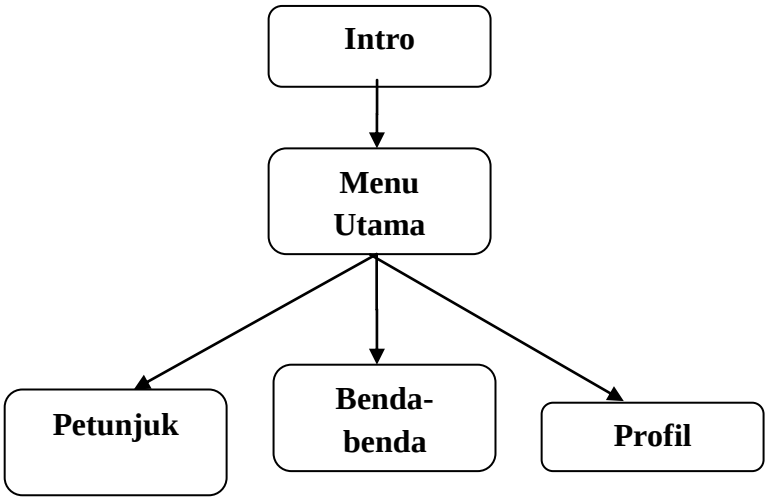
Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur *navigasi*, *storyboard,* dan *user interface.*

1. Design Struktur Navigasi

Struktur menu navigasi pada media pembelajaran mewarnai dan mencocokkan gambar ini menggunakan desain hirarki model, karena menu yang ada saling berhubungan satu sama lain, sehingga memungkinkan user untuk berinteraksi dan lebih banyak navigasi dengan menggunakan mouse dalam mengeksplorasi objek pada layar.

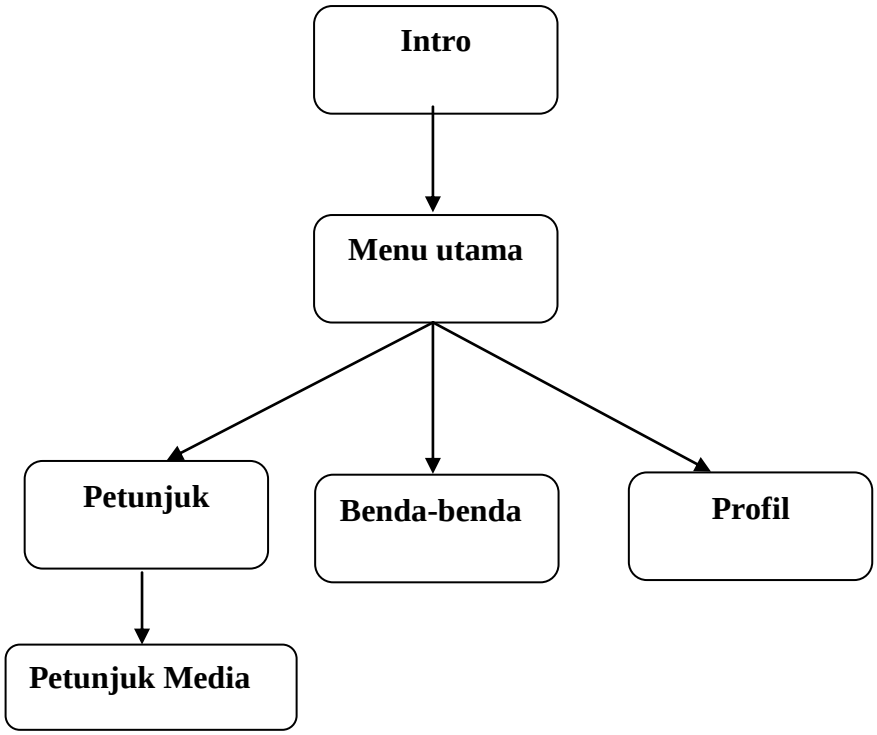
2. Struktur Navigasi Menu Utama

Struktur navigasi menu utama menjelaskan lokasi halaman-halaman menu yang terdapat dalam sistem dan hubungan tiap menu tersebut. Hal tersebut dapat dillihat pada gambar berikut ini:



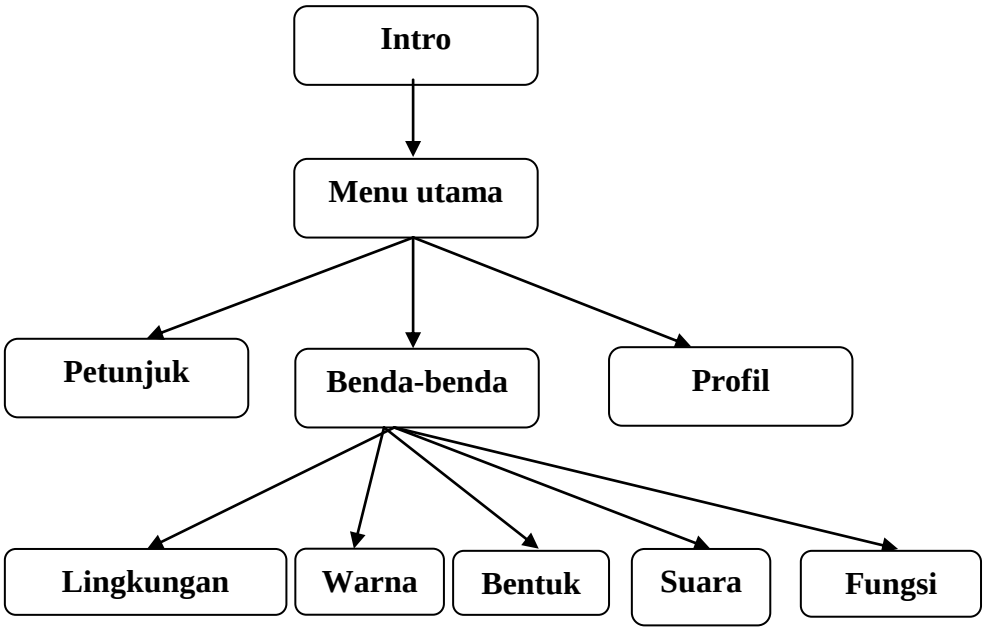
Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu Utama

3. Struktur Navigasi petunjuk



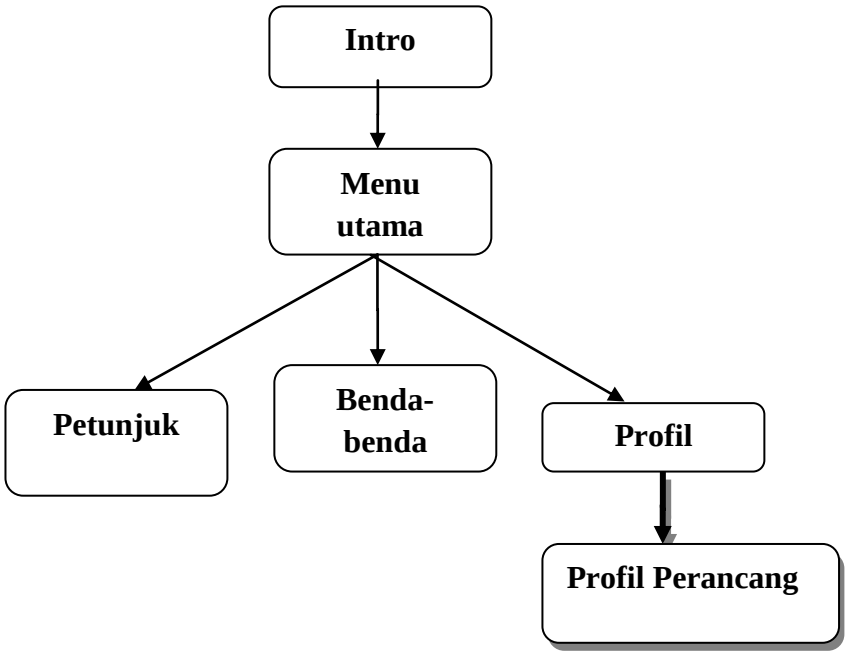
Gambar 4.2 Struktur Navigasi petunjuk

4. Struktur Navigasi Benda-benda



Gambar 4.3 Struktur Navigasi Benda-benda

5. Struktur Navigasi Profil



Gambar 4.4 Struktur Navigasi profil

6. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *movie*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan dan narasi untuk suara akan dibuat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *movie* awal adalah halaman *intro/opening scene*/halaman pembuka, selanjutnya adalah *movie* untuk menu utama atau *scene* dari seluruh topik yang akan disampaikan pada keseluruhan *movie*. Perancangan *storyboard* secara ringkas untuk setiap *movie* dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 Desain *Storyboard*

Movie 1	Intro
Movie 2	Menu utama
Movie 3	Petunjuk
Movie 4	Benda-benda
Movie 5	Profil

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

a. *Movie*1- Intro, merupakan menu awal masuk ke dalam media pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya.

b. *Movie* 2-Menu Utama, merupakan menu utama yang terdapat dalam media pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya, yang terdiri atas 3 sub menu yaitu Petunjuk, Benda-benda dan profil.

c. *Movie* 3-Menu Petunjuk, merupakan penjelasan tombol-tombol yang ada di media pembelajaran.

d. *Movie* 4-Menu benda-benda, merupakan menu yang membahas lingkungan sekolah, warna, bentuk, suara, dan fungsi.

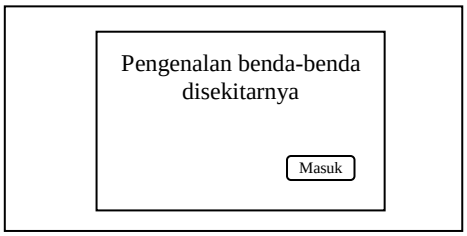
e. *Movie* 5-Menu Profil, merupakan menu yang membahas tentang biodata penulis yang merancang media pembelajaran.

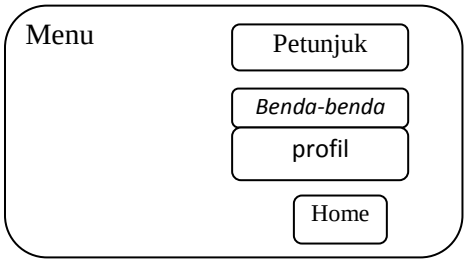
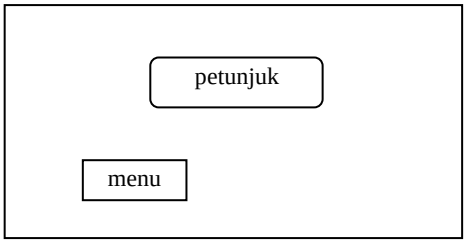
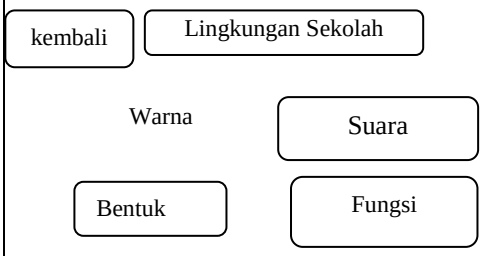
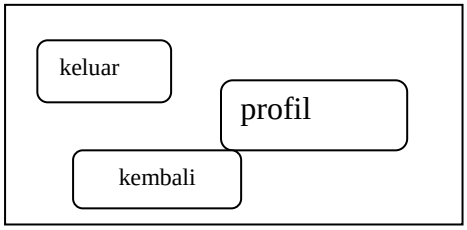
7. Desain *Interface* (Antar Muka)

Interface (antar muka) dirancang dengan menu-menu yang tersusun rapi, dengan warna yang tidak terlalu dominan sesuai dengan anak-anak TK. *Background* di setiap *movie* disajikan dalam bentuk kartun dengan tujuan supaya terlihat lebih menarik.

Berikut adalah beberapa bentuk contoh rancangan antar muka Media Pembelajaran :

Tabel 4.2 Desain *Interface*

Scene	*Visual*
1	

2	
3	
4	
5	

C. *Development* (Pengembangan)

Development adalah proses yang dilakukan dalam mengimplementasikan hasil *design* ke dalam rancangan program aplikasi berdasarkan *design* yang telah ditentukan. Tahapan ini juga disebut dengan nama pengkodingan. Pengkodingan pada pengenalan benda-benda disekitarnya ini menggunakan *Adobe Flash Cs6.*

Perancangan media pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya menggunakan *Adobe Flash CS6* ini dikembangkan oleh versi Luther Sutopo Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu:

1. ***Concept*** **(Pengonsepan)**

   Perancangan media pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya dirancang untuk guru. Media ini dirancang untuk menyajikan pembelajaran yang mengandung unsur animasi yang dapat menambah minat belajar anak. Media berisi tentang petunjuk, benda-benda (warna, bentuk, suara, fungsi), dan profi. Tampilan media ini menggunakan *background,* tema, serta musik yang bernuansa anak-anak, sehingga menarik untuk dinikmati oleh anak-anak.

   Perancangan media pembelajaran ini menggunakan *software Adobe Flash CS6* sebagai *software* utama, didukung *software* yang lain seperti, *Corel Draw X4, Adobe Photoshop CS4, dan Swismax 4*

2. ***Design*** **(perancangan)**

   Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Spesifikasi dibuat serinci mungkin sehingga pada tahap berikutnya yaitu *material collecting* dan *assembly.* Pada tahap ini biasanya menggunakan *storyboard* untuk menggambarkan deskripsi *frame*.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini bahan yang dikumpulkan terdiri dari *image* / gambar yang berkaitan dengan animasi, dan gambar-gambar pendukung lainnya.

4. *Assembly* (Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek atau bahan multimedia didasarkan pada tahap desain atau perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek atau bahan multimedia didasarkan pada tahap desain atau perancangan yang telah dilakukan sebelumnya.

a. Pembuatan Objek dan *Background*

Objek pada aplikasi ini digambar secara manual dengan menggunakan fasilitas atau *tool-tool* yang ada pada *Adobe Flash CS6*, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art* dan beberapa *wallpaper*.

Untuk pembuatan *scroll* teks menggunakan *UIScrollBar*. Sedangkan untuk efek animasi objek lebih banyak menggunakan teknik animasi, merubah warna, *alpha, mask, movie clip* dan *motion tween.* Untuk *background* menggunakan *wallpaper* yang menggambarkan suasana kartun.

Secara keseluruhan, setelah objek maupun *background* dibuat maka langkah selanjutnya yaitu meng*convert* menjadi

simbol dengan tipe *graphic*, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun *backgound* tersimpan pada panel *library*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita tinggal men*drag* (geser) gambar dari library ke area kerja tersebut. Contohnya adalah gambar *background* yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 4.5 *Background* Home

b. Pembuatan Tombol Navigasi

Tombol pada aplikasi ini dibuat dengan cara meng*convert graphic* atau *movie clip* yang telah digambar menjadi simbol dengan tipe *button* dan dikontrol dengan menggunakan *action script*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4.6 *Background* Menu utama

c. **Pemrograman dengan *Action script***

Action script digunakan untuk menjalankan aksi pada frame maupun pada suatu tombol, dan yang dipakai adalah *Action script* 2.0. Untuk lebih jelasnya dalam pengunaan *Action script* dapat dilihat pada *storyboard* di halaman lampiran. Berikut ini beberapa *action script* yang digunakan dalam aplikasi multimedia ini :

a. *Action script* yang digunakan untuk menjalankan menu.swf

```
on(release){
    loadMovieNum("menu.swf",0);
}
```

b. *Action script* yang digunakan masing-masing tombol petunjuk, benda-benda, dan profil :

*tombol petunjuk:

```
on(release){
```

```
loadMovieNum("petunjuk.swf",0);
}
```

*tombol benda-benda:

```
on(release){
loadMovieNum("tema.swf",0);
}
```

*tombol profil:

```
on(release){
loadMovieNum("profil.swf",0);
}
```

d. **Test *Movie* dan Publikasi *File***

Setelah pembuatan media ini selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan *test movie* terhadap media dengan tujuan untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik atau tidak. Apabila masih terdapat beberapa kesalahan maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi ini berjalan sesuai dengan yang diharapkan. *Test movie* ini akan menghasilkan *file* dengan ekstensi **.swf.* Tahap selanjutnya yaitu mempublikasi *file* utama menjadi **.exe* dengan tujuan agar aplikasi multimedia dapat berjalan pada komputer tanpa harus meng*install Flash Player* terlebih dahulu.

e. Tampilan Hasil dari media

1. Tampilan Hamalan Intro

Pada halaman *Intro* ini akan dialihkan ke *Frame* yang terdapat didalamnya tombol untuk masuk ke halaman Menu Utama. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.7 Tampilan Halaman *Intro*

2. Halaman Menu Utama

Pada halaman Menu Utama ini, terdapat 3 submenu yaitu menu petunjuk, benda-benda dan profil. Halaman tersebut seperti gambar dibawah ini :



Gambar 4.8 Tampilan Halaman Menu Utama

3. Halaman Petunjuk

Pada halaman petunjuk terdapat petunjuk penggunaan Media pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu utama.



Gambar 4.9 Tampilan Halaman petunjuk

4. Halaman Materi Benda-benda

Pada halaman benda-benda terdapat tombol-tombol untuk masuk ke halaman tombol tema terdiri dari lingkungan sekolah, warna, bentuk, suara dan fungsi. Tahap akhir tombol untuk kembali ke Halaman menu utama tersebut seperti gambar dibawah ini.



Gambar 4.10 Tampilan Halaman Tema

a) Halaman Lingkungan Sekolah

1. Halaman Petunjuk Pengenalan Lingkungan Sekolah

Petunjuk Pengenalan Lingkungan Sekolah merupakan penjelasan mengenai perintah. Dibagian bawah terdapat tombol panah next untuk ke halaman selanjutnya.



Gambar 4.11 Tampilan Halaman Perintah

2. Halaman Tema Sekolah

Merupakan penjelasan mengenai alat-alat yang disekitarnya terdiri dari tombol penghapus, rol, tas, buku, krayon, peruncing, pensil warna, meja, kuas cat dan papan tulis. Dibagian kiri terdapat tombol kembali dan tombol kanan untuk melanjutkan materi. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.12 Tampilan Halaman Sekolah



Gambar 4.13 Tampilan Halaman Alat Penghapus lanjutan



Gambar 4.14 Tampilan Halaman Alat Penggaris Lanjutan



Gambar 4.15 Tampilan Halaman Alat Tas Lanjutan



Gambar 4.16 Tampilan Halaman Alat Sekolah1 Lanjutan



Gambar 4.17 Tampilan Halaman Alat Pensil Lanjutan



Gambar 4.18 Tampilan Halaman Alat Jam Lanjutan



Gambar 4.19 Tampilan Halaman Alat Gunting Lanjutan

b) Halaman Warna

Pada halaman warna terdapat pengenalan warna. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu utama. Halaman tersebut seperti gambar berikut.



Gambar 4.20 Tampilan Halaman Warna



Gambar 4.21 Tampilan Halaman Warna Kuning Lanjutan



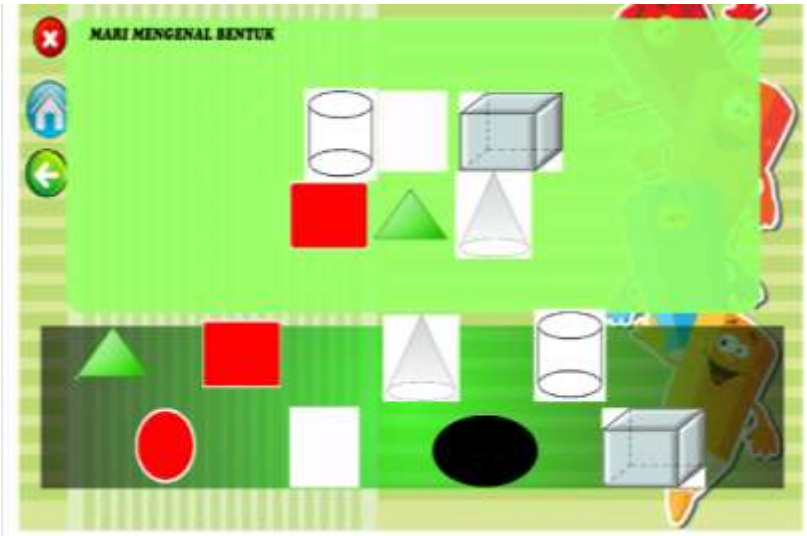
Gambar 4.22 Tampilan Halaman Warna Biru Lanjutan



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Warna Pink Lanjutan

c) Halaman Bentuk

Pada halaman bentuk terdapat tombol gambar segitiga panjang, kerucut, tabung, lingkaran, persegi, oval dan kubus, . Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu utama. Halaman tersebut seperti gambar berikut.



Gambar 4.24 Tampilan Halaman Bentuk



Gambar 4.25 Tampilan Halaman Bentuk Segitiga Lanjutan



Gambar 4.26 Tampilan Halaman Bentuk Persegi panjang Lanjutan



Gambar 4.27 Tampilan Halaman Bentuk Tabung Lanjutan

d) Halaman Suara

Pada halaman suara terdapat pengenalan binatang disertai suara masing-masing hewan. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu tema. Halaman tersebut seperti gambar berikut.



Gambar 4.28 Tampilan Halaman Suara

e) Halaman Fungsi

Pada halaman fungsi terdapat tombol pensil, jam gunting, kursi, mesjid, ayunan bola, pensil warna, tempat sampah, jungkat-jungkit, majalah dan lemari buku . Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu tema. Halaman tersebut seperti gambar berikut:



Gambar 4.29 Tampilan Halaman Fungsi



Gambar 4.30 Tampilan Halaman Fungsi Pena Lanjutan



Gambar 4.31 Tampilan Halaman Fungsi Mesjid Lanjutan



Gambar 4.32 Tampilan Halaman Fungsi Pensil Warna Lanjutan

5. Halaman Profil

Pada halaman profil terdapat biodata diri tentang penulis. Pada halaman ini terdapat tombol untuk kembali ke menu utama. Halaman tersebut seperti gambar berikut.



Gambar 4.33 Tampilan Halaman Profil

5. *Testing* (Pengujian)

Testing adalah tahap pengujian program yang sudah jadi. Apabila ada terjadi kesalahan pada program akan diperbaiki, Dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *ditribution*. Tahap testing dilakukan setelah tahap pembuatan dan seluruh

data dimasukkan. Pada tahap pengujian, media diuji dengan Metode *Blackbox.*

1. Pengujian dengan metode *Blackbox*

Pengujian dengan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk antarmuka perangkat lunak, pengujian ini dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungsi bekerja dengan baik.

Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian:

Tabel 4.3 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	**Kelas Uji**	**Butir Uji**	**Tingkat Pegujian**	**Jenis Pengujian**
1	Pengujian Intro	Menu Intro	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Utama	Menu masuk ke Menu Utama	Pengujian Unit	*Blackbox*
3	Pengujian Menu petunjuk	Halaman petunjuk	Pengujian Unit	*Blackbox*
4	Pengujian Menu materi tema	Menu benda-benda	Pengujian Unit	*Blackbox*
9	Pengujian Menu Profil	Menu Profil	Pengujian Unit	*Blackbox*

a. Pengujian Menu Intro

Tabel 4.4 Pengujian Menu Intro

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
File dalam bentuk *flash* dan *.swf*	Menampilkan halaman menu intro	Menu intro tampil	Diterima

b. Pengujian Menu Utama adalah sebagai berikut :

Tabel 4.5 Pengujian Menu Utama

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Menu Utama	Menampilkan halaman menu utama	Menu utama tampil	Diterima

c. Pengujian Menu Petunjuk adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Pengujian Menu petunjuk

KasusdanHasilUjiCoba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol petunjuk	Menampilkan halaman petunuk	Halaman petunjuk muncul	Diterima

d. Pengujian Menu benda-benda:

Tabel 4.7 Pengujian Menu Benda

Kasus dan Hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol benda-benda	Menampilkan Lingkungan sekolah	Menu benda tampil	Diterima
	Menampilkan warna	Menu warna tampil	Diterima
	Menampilkan Bentuk	Menu Bentuk tampil	Diterima

	Menampilkan Suara	Menu Suara Tampil	Diterima
	Menampilkan Fungsi	Menu Fungsi Tampil	Diterma

e. Pengujian Profil:

Tabel 4.8 Pengujian Menu Profil

KasusdanHasil Uji Coba Program			
Data	**Yang Diharapkan**	**Data Normal**	**Kesimpulan**
Klik tombol Profil pada menu utama	Menampilkan halaman Profil	Halaman Profil muncul	Diterima

f. Hasil Pengujian fungsionalitas

Tabel 4.9 Pengujian Fungsionalitas

No	Pengujian	*Error*	Validitas
1	Tombol	-	Valid
2	*Action Script*	-	Valid
3	Animasi	-	Valid

6. Distribution

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi di*burning* ke CD (*Compact Disc*) dengan menggunakan perangkat *Nero StartSmart Essentials* dan dikemas sehingga produk menjadi siap pakai. Dalam Aplikasi ini terdapat beberapa *file* pendukung yaitu:

1. *File.exe,* yaitu *file* yang menjalankan program atau program *player*.
2. *File.swf,* yaitu *flash movie* sebagai kelengkapan.

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi *hardware* dan *software* sebagai berikut:

a. *Hardware*

Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan *Personal Computer* (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut :

1. Processor : Intel Inside atau diatasnya.
2. Motherboard : Pilih Mainboard yang kompetibel dengan Prosesor yang digunakan.
3. VGA : Sistem tipe 32 bit memori 128 M (minimal)
4. Memory : 2 GB (disarankan)
5. Hardisk : S*pace* 1.3 GB
6. Monitor : Resolusi minimal 800x600
7. Optical : CD/DVD RW
8. *Speaker* : Standard
9. *Mouse* : Standard

10. *Keyboard* : Standard

b. *Software*

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus ter*install* pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jadi tidak butuh perangkat Adobe Flash CS6 untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi *Windows XP, Vista* dan *7*.

D. Uji Produk

1. Hasil Uji Validitas Produk

Untuk mendapat produk yang berkualitas dan siap dipakai perlu dilakukan uji validitas. Validasi produk kepada ahli media dan ahli bidang studi/materi dilakukan melalui konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli yang memiliki keahlian dibidangnya. Instrumen penilaian validitas oleh dua orang tenaga ahli media dan 1 orang bidang pendidikan terhadap produk yang penulis rancang ini menggunakan empat indikator. Keempat indikator yang digunakan adalah kriteria umum, criteria khusus, aspek praktis, aspek teknis. Empat indikator tersebut dijabarkan dalam beberapa pernyataan. Hasil dari validitas produk yang telah dilakukan oleh tiga orang tenaga ahli yaitu Bapak Hari Antoni Musril, M.Kom dengan nilai validasi 82,2, Bapak Riri Okra,

M.Kom dengan nilai validasi 85,25 sedangkan Bapak M. Imamuddin, M. Pd dengan nilai validasi 77,5.

Berdasarkan penilaian dari validator yang merupakan tenaga ahli dapat diperoleh nilai 82 Nilai tersebut diterapkan ke dalam kriteria interpretasi skor oleh Riduwan sehingga berada pada nilai persentase 81–100 (sangat valid), maka nilai dari perancangan media pengenalan benda-benda disekitarnya ini dinyatakan sangat valid dengan dilakukannya sedikit revisi sesuai dengan lampiran angket validitas.

2. Hasil Uji Praktikalitas Produk

Praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan suatu produk dapat dilihat dalam pertimbangan interval yang dapat digunakan disukai dalam kondisi normal. Kepraktisan tersebut dapat dilihat atau diukur dari pendapat guru apakah produk tersebut mudah dan senang digunakan guru dan peserta didik. Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru Yeni Gusmawati, S.Pd nilai 96, Mira Susanti nilai 88 dan Nur Irmasusanti S.Pd.I Nilai 88. Setelah melakukan proses perhitungan lembar praktikalitas dari guru didapatkan nilai 91, setelah diterapkan ke dalam skala *likert* nilai praktikalitas tersebut berada pada rentang persentase 81-100 dengan kriteria sangat praktis.

3. Hasil Uji Efektivitas Produk

Efektifitas suatu produk dapat dilihat dari efek sikap dan motivasi peserta didik. Bagaimana seorang peserta didik dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran .Untuk uji efektivitas peneliti tujukan kepada beberapa guru di TK Fathimah Bukareh.

Setelah melakukan proses perhitungan lembar efektifitas yang telah penulis bagikan kepada 3 orang guru di TK Fathimah Bukareh didapatkan nilai 92,92, dan 84. Maka didapatkan nilai akhir efektifitas 89, setelah diterapkan ke dalam skala *likert* nilai efekitivitas tersebut berada pada rentang persentase 81-100 dengan kriteria sangat efektif.

Ketiga uji produk tersebut diilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ketiga pengujian tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Media pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya ini dirancang dengan menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Media ini dirancang sebagai media yang bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran di kelas. Dalam perancangan media ini penulis menggunakan jenis penelitian *research and development*, dan model yang digunakan yaitu model pengembangan Luther-Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu: *Concept, design, material collecting, assembly, testing*, dan *distribution.*

Setelah melakukan uji produk dengan uji produk didapatkan hasil sebagai berikut: Hasil uji validitas kepada tiga orang dosen, didapatkan hasil 82 dan berdasarkan skala likert maka media pembelajaran ini sangat valid. Hasil uji praktikalitas tiga orang praktisi didapatkan hasil 91 maka media pembelajaran ini sudah sangat praktis untuk digunakan. Hasil uji efektifitas dari tiga orang guru, didapatkan hasil 89 maka media pembelajaran ini dinyatakan sangat efektif untuk digunakan di TK Fathimah Bukareh.

B. Saran

Dalam media pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya ini penulis menyarankan kepada para guru agar mengembangkan media ini dengan baik. Dengan adanya media ini semoga menjadi dampak yang positif terhadap penggunaan teknologi. Dengan adanya media ini semoga anak-anak lebih memahami lagi pembelajaran pengenalan benda-benda disekitarnya. Bagi pengguna maupun user agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua.