

## MEDIA ANIMASI INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA DINI PADA RA YASIR TANGERANG

Sudaryono<sup>1</sup>  
Dewi Immaniar Desrianti<sup>2</sup>  
Shohifa Nadia Maulida<sup>3</sup>

Dosen STMIK Raharja Tangerang<sup>1,2</sup>, Mahasiswa STMIK Raharja Tangerang<sup>3</sup>  
Jl. Jenderal Sudirman No.40 Modernland Cikokol, Tangerang<sup>1,2,3</sup>  
e-mail: [sudaryono@raharja.info](mailto:sudaryono@raharja.info)<sup>1</sup>, [dewi.immaniar@raharja.info](mailto:dewi.immaniar@raharja.info)<sup>2</sup>, [shohifa@raharja.info](mailto:shohifa@raharja.info)<sup>3</sup>

### ABSTRAK

*Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang mengarahkan pada tumbuh kembang anak. Pada anak usia dini, anak memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi. Media pembelajaran merupakan media pendukung dalam proses belajar mengajar. Seiring dengan berkembangnya teknologi, multimedia dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis multimedia dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan dalam pembelajarannya akan lebih menarik minat siswa dalam memberikan pemahaman materi yang mudah karena penyajiannya yang interaktif. Dengan adanya multimedia interaktif ini juga dapat memperkenalkan perangkat Teknologi Informasi dan Komunikasi pada siswa dengan melalui aplikasi pembelajaran berbasis multimedia. Perancangan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ini menggunakan animasi hewan. Perancangan media animasi interaktif ini menggunakan software Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Flash. Yang menjadi tujuan penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan diantaranya konsep, pengumpulan data, perancangan, dan pengujian. Selain untuk merancang aplikasi, penelitian ini juga bertujuan untuk menguji kelayakan aplikasi sebagai media pembelajaran. Hasil media animasi interaktif berbasis aplikasi ini telah dilaksanakan pada proses belajar mengajar di RA YASIR Tangerang. Dengan adanya media animasi interaktif sebagai media pembelajaran ini siswa dapat mengenali hewan dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.*

**Kata kunci:** *Anak Usia Dini, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif.*

### ABSTRACT

*Early childhood education is one form of education that leads to the growth and development of children. In early childhood, the child has a very high curiosity. Learning media is a supporting medium in teaching and learning process. Along with the development of technology, multimedia can be used as a medium of learning. Multimedia-based learning can improve the quality of student learning and in learning will be more interesting students in providing easy understanding of the material because of its interactive presentation. With this interactive multimedia can also introduce the device of Information and Communication Technology to students by through multimedia-based learning applications. The design of interactive learning media based on this application using animated animals. The design of interactive animation is using software Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, and Adobe Flash. The purpose of this research is done through several stages including concepts, data collection, design, and testing. In addition to designing applications, this research also aims to test the feasibility of application as a medium of learning. Results of interactive animated media based on this application has been implemented in teaching and learning process at RA YASIR Tangerang. With the interactive animation media as a medium of learning, students can recognize animals and can increase student learning interest.*

**Keyword:** *Early Childhood, Learning Media, Interactive Multimedia*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk pendidikan yang mengarahkan pada tumbuh kembang anak, diantaranya perkembangan moral dan agama, perkembangan fisik, kecerdasan, emosional, bahasa serta komunikasi. PAUD sebagai pendidikan yang diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar, memiliki kelompok sasaran anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai masa emas perkembangan. Disamping itu, pada usia ini anak-anak masih sangat rentan yang apabila penanganannya tidak tepat justru dapat merugikan anak itu sendiri. Oleh karena itu, penyelenggaraan PAUD harus memerhatikan dan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak [1]. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya yang dimulai sejak usia dini. Pada usia dini anak-anak memiliki kemampuan dan daya ingat yang hebat. Anak belajar dengan seluruh panca inderanya untuk memahami sesuatu.

Pada umumnya dalam proses pendidikan anak balita atau usia dini lebih diutamakan pada metode bermain sambil belajar [2]. Akan lebih mudah jika pada anak usia dini metode belajarnya menggunakan media pembelajaran. Media pendidikan adalah sumber belajar dan dapat juga diartikan dengan manusia dan benda atau peristiwa yang membuat kondisi siswa mungkin memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap [3]. Sedangkan media pembelajaran adalah media kreatif yang digunakan dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didik sehingga proses belajar mengajar lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi semakin canggih, dan penggunaan multimedia saat ini dapat digunakan didalam dunia pendidikan.

Multimedia sebenarnya suatu istilah generic bagi suatu media yang menggabungkan berbagai macam medium baik untuk tujuan pembelajaran maupun bukan. Keragaman media ini meliputi teks, audio, animasi, video, bahkan simulasi [4]. Multimedia terbagi menjadi dua kategori, yaitu : 1) Multimedia linear adalah suatu multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Multimedia ini berjalan sekuensial (berurutan), contohnya adalah TV dan film. 2) Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya. Contoh multimedia interaktif adalah: multimedia pembelajaran interaktif, aplikasi *game* dll [5].

Multimedia interaktif dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam pembelajaran akan lebih menarik minat anak didik dan memberikan kemudahan untuk memperkenalkan perangkat TIK kepada anak usia dini, khususnya yang termasuk kedalam anak usia pra-sekolah (4-6 tahun) dapat melalui aplikasi pembelajaran berbasis multimedia, yaitu suatu model pembelajaran berbasis multimedia, yaitu suatu model pembelajaran non konvensional yang menempatkan komputer dalam peran guru, dimana siswa dapat berinteraksi langsung dengan komputer melalui aplikasi yang dibangun menggunakan program berbasis multimedia [6]. Dalam sebuah media pembelajaran interaktif terdapat beberapa elemen yang terdapat pada pembelajaran interaktif antara lain: 1) Antarmuka (*User Interface*) meliputi: tombol navigasi, teks, dan elemen grafis di luar konten. 2) Konten, merupakan materi utama dalam media pembelajaran. 3) Audio. 4) Video/animasi. [3] Animasi merupakan suatu teknik dalam pembuatan karya audio visual yang berdasarkan terhadap pengaturan waktu dalam gambar. Gambar yang telah dirangkai dari beberapa potongan gambar yang bergerak sehingga terlihat nyata [7].

Pada perancangan media animasi interaktif ini menggunakan aplikasi penunjang yaitu *Adobe Flash CS6*. *Adobe Flash* sebelumnya bernama *Macromedia Flash* adalah salah satu perangkat lunak komputer yang didesain khusus oleh *Adobe* dan merupakan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi, web maupun aplikasi yang interaktif dan dinamis [3]. Program *Adobe Flash CS6* menyediakan

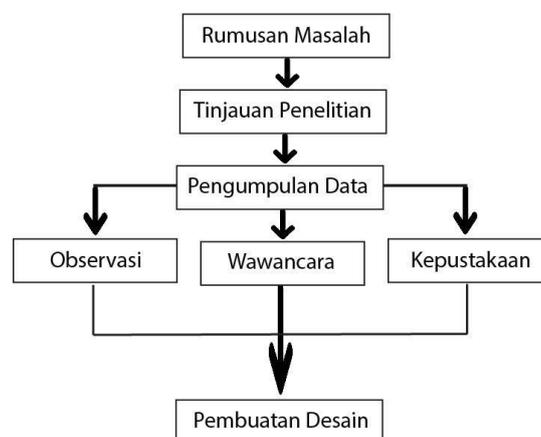
berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi menjadi semakin mudah dan menarik. Dengan fitur-fitur yang ada pada Program *Adobe Flash CS6*, akan menjadikan program *Adobe Flash* sebagai program animasi dan presentasi yang makin digemari oleh para animator-animator di dunia [8].

Pada RA YASIR Tangerang sistem pembelajarannya kelompok. Sistem pembelajaran kelompok adalah penyampaian materi secara lisan, lalu siswa mendengarkan, setelah itu menalar apa yang disampaikan oleh guru, karena media pembelajaran yang digunakan terbatas, jadi media yang digunakan adalah LKA (Lembar Kerja Anak). Dalam menyampaikan materi yang dianggap secara visual kurang efektif dan interaktif. Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan keterampilan anak, guru dapat menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi agar ketika dalam proses belajar mengajar di kelas murid tidak merasa bosan dan jenuh, dan pastinya dengan media interaktif ini dapat menambah minat belajar pada siswa siswi di RA YASIR.

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan dan diharapkan maupun pemrosesan yang diharapkan [9].

Dengan melihat perkembangan teknologi yang ada, maka dalam penelitian ini dibuatlah penelitian dengan judul “**MEDIA ANIMASI INTERAKTIF UNTUK ANAK USIA DINI PADA RA YASIR TANGERANG**”. Dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan pendidikan bagi anak usia dini dan menambahkan minat anak dalam belajar melalui media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi.

## METODE PENELITIAN



**Gambar 1.** Metode Penelitian

Metode penelitian adalah suatu cara untuk memecahkan masalah ataupun cara mengembangkan ilmu pengetahuan dengan cara metode ilmiah [14]. Pada metode penelitian ini pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data-data yang relevan. Pengumpulan data yang dilakukan peneliti berupa: a. Observasi. Metode observasi dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan untuk pembuatan media animasi interaktif melalui pengamatan dan membuat pencatatan secara sistematis dan terarah terhadap hal-hal yang telah dibutuhkan secara langsung pada RA YASIR Tangerang. b. Wawancara. Terkait dalam mengumpulkan data secara lisan dengan mengajukan pertanyaan kepada *stakeholder* di RA YASIR Tangerang, c. Kepustakaan. Metode pengumpulan data yang berupa teori tulisan,

memperoleh data dari mempelajari dan memahami buku–buku, jurnal, dan media tertulis lainnya yang terkait dengan penelitian. Berbagai literature yang meneliti mengenai animasi dikumpulkan guna sebagai penyempurna penelitian ini. Adapun berbagai literature yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Abigail Azmi (2018)<sup>[10]</sup>, **“Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Pada Yayasan Miftahul Ulum Teluknaga Tangerang.”** Penelitian ini bertujuan untuk dapat dipergunakan dalam mengoptimalkan proses belajar mengajar di kelas semakin efektif dan menjadikan salah satu sarana metode pembelajaran di kelas kepada para siswa. Perancangan aplikasi multimedia interaktif dibuat dengan menggunakan *software Adobe Flash*.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan A. Khumaidi (2017)<sup>[6]</sup>, **“Pengenalan Perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (TK) Harapan Kita Kec. Pugung Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash”**. Aplikasi media pembelajaran menekankan pada pengenalan perangkat TIK yang dapat membantu anak dalam pembelajaran dengan bantuan animasi grafis dan suara. Dengan menggunakan media pembelajaran yang di kombinasi dengan suara, gambar, animasi dan elemen – elemen digital lainnya yang ditampilkan menarik dan menyenangkan dapat memicu semangat anak untuk mempelajari dan menyimak materi yang disampaikan.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Jones (2016)<sup>[11]</sup>, **“Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Binatang dan Alat Transportasi untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun.”** Tujuan dari penelitian dan pembuatan media pembelajaran ini adalah dengan media pembelajaran dengan materi pengenalan binatang dan transportasi yang menarik dan interaktif dapat menjadi sarana belajar mengajar yang membantu anak didik, serta dapat meningkatkan belajar anak serta memotivasi dalam belajar.
4. Pujawan (2017)<sup>[12]</sup>, **“Developing Interactive Multimedia In Animation Key To Improve The Spirit Of Student Learning Vocational High School”**. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Merancang dan Mengimplementasikan Pengembangan Multimedia Interaktif dalam Kunci Animasi di kelas Multimedia XII SMK Negeri 1 Sawan; (2) Cari tahu jawaban siswa dan Prestasi Multimedia kelas XI menuju Pengembangan Multimedia Interaktif dalam animasi *Key*. Jenis penelitian dan pengembangan serta menggunakan model Dick dan Carrey, melibatkan kelas Multimedia XII SMK Negeri 1 Sawan pada tahun akademik 2014/2015. Sumber ahli konten data dan ahli media adalah wawancara dan kuesioner. Validitas multimedia interaktif dan respon siswa diperoleh dengan menggunakan kuesioner, data dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif secara kuantitatif. Umpan balik dari ahli media kemudian menganalisa demikian, bahwa media adalah valid dan layak untuk diimplementasikan dalam proses belajar mengajar di sekolah yang diintensifkan. Hasil data tanggapan siswa menunjukkan bahwa presentase siswa yang memberikan tanggapan sangat positif 64,2%, presentase siswa yang memberikan respon positif 35,8%, dan tidak ada siswa yang memberikan tanggapan ragu, negatif atau bahkan respon sangat negative, skor rata-rata adalah 43,69. Skor tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan materi adalah kategori yang sangat positif.
5. Roza, Putri, Sehatta, Hadiyanta, dan Andespa (2017)<sup>[13]</sup>, **“Computer-Based Media for Learning Geometry at Mathematics Class of Secondary Schools”**. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media berbasis komputer untuk pembelajaran matematika. Media ini menggunakan model interaktif untuk membantu siswa memahami topik garis, sudut dan persegi panjang. Penelitian pengembangan ini menerapkan model pengembangan oleh Borg dan Gallmodified oleh Sugiyono. Penelitian ini dimulai

dengan menemukan bahan-bahan potensial dan masalah-masalah yang diikuti oleh kecerdasan sastra. Subyek dalam penelitian ini adalah garis, sudut dan persegi panjang, termasuk persegi panjang, persegi dan trapesium. Desain produk dilakukan melalui dua tahap: desain berbasis kertas dan berbasis komputer.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produksi media didasarkan pada kebutuhan *stakeholder* dalam memenuhi media pembelajaran dikelas pada RA YASIR Tangerang. Tujuan pembuatan media animasi interaktif yaitu sebagai sarana pendukung media pembelajaran untuk memudahkan pemahaman siswa dan juga menambahkan minat belajar siswa terhadap proses pembelajaran. Tampilan media animasi interaktif ini menggunakan warna yang *colorful* serta dengan gambar-gambar yang lucu dan menarik. Perancangan media animasi interaktif disesuaikan dengan kebutuhan anak dan guru pengajar sehingga dapat memberikan daya tarik. Bahasa yang digunakan dalam media ini adalah bahasa Indonesia. Media animasi interaktif ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan dan dapat membantu pengajar dalam menjelaskan materi yang akan disampaikan dengan lebih menarik.

Perancangan media animasi interaktif yang bertema hewan diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat bagi siswa dan guru yang mengajar. Dalam perancangan media animasi interaktif ini terdapat beberapa manfaat, yaitu : 1) Dapat memudahkan pemahaman tentang dunia hewan kepada siswa. 2) Membuat siswa lebih kreatif dan mandiri dalam belajar. 3) Dapat memberikan gambaran materi yang akan disampaikan kepada siswa oleh pengajar. Selain terdapat manfaat, media ini terdapat juga kekurangannya, yaitu materi yang disampaikan pada media interaktif masih terbatas, dan animasinya yang ditampilkan masih sederhana.

*Market Analysis* adalah penyelidikan ke dalam pelaksanaan marketing untuk mengetahui apa saja yang mempengaruhi didapatnya hasil maksimal dan apa efek dari hasil tersebut dalam marketing.

RA YASIR adalah sebuah lembaga pendidikan taman kanak-kanak yang berkonsentrasi pada anak-anak yang berusia 4 sampai 6 tahun. Sistem pembelajaran yang digunakan ialah sistem pembelajaran kelompok. Sistem pembelajaran kelompok adalah penyampaian materi secara lisan, lalu siswa mendengarkan, setelah itu menalar apa yang disampaikan oleh guru. Selain itu RA YASIR adalah Taman kanak-kanak yang kental dengan nilai-nilai agama islam, dimana anak-anak diajarkan membaca do'a, mengenal tata cara solat, dan mengaji. Hal ini dapat menarik minat orang tua siswa, karena selain mengajarkan materi pembelajaran juga mendapatkan ilmu agama islam. Untuk lokasi juga didukung dengan lokasi yang strategis yaitu di Jalan Maulana Hasanudin RT 01/02 Kel.Cipondoh Makmur Kecamatan Cipondoh Kota Tangerang-Banten. Lokasi tersebut sangat strategis karena berada di pinggir jalan raya dan dekat dengan komplek atau perumahan yang berada di sekitar Cipondoh, dan berpotensi kemungkinan untuk orang tua yang berada di daerah Cipondoh untuk mendaftarkan anaknya untuk masuk RA YASIR. Namun promosi yang dilakukan oleh RA YASIR masih terbilang kurang luas. Dengan adanya media animasi interaktif ini diharapkan dapat menjadikan salah satu media promosi yang dapat meningkatkan kualitas dan meningkatkan citra/*image* pada RA YASIR, tetapi media animasi interaktif ini sangat perlu untuk selalu di *update* dalam tiap semester tergantung dengan tema yang diajarkan.

Kondisi pesaing pada RA YASIR adalah sekolah TK AL IKHLAS, yang berlokasi di Jl. Simphoni B 26. Komp Garuda Taman Cipondoh Permai. Cipondoh, Tangerang Banten yang dimana lokasinya tidak jauh dari RA YASIR. pada TK AL IKHLAS juga memiliki kelebihan yaitu sistem pembelajarannya sudah centra berbeda dengan RA YASIR yang sistem pembelajarannya masih kelompok. Selain itu pada TK AL IKHLAS biaya masuknya lebih besar dan pada jam belajarnya banyaknya waktu yang diserap.

Adanya metode pendidikan islam yang sedang berkembang pada saat ini dan dengan mengajarkan pendidikan islam pada anak usia dini, RA YASIR memiliki potensi yang besar untuk menarik perhatian orang tua yang memiliki anak berusia 4 sampai 6 tahun yang menginginkan anaknya untuk mendapatkan pendidikan yang baik dan mampu mengerti dasar pembelajaran pendidikan agama islam dengan baik. Potensi ini juga didukung dari tempat yang strategis yaitu di Jalan Maulana Hasanudin RT 01/02 Kel. Cipondoh Makmur Kecamatan Cipondoh Kota Tangerang – Banten, lokasinya berada di pinggir jalan. Target siswa RA YASIR yaitu untuk sekitar daerah Cipondoh. RA YASIR mengajarkan 3 bahasa yaitu bahasa Arab, bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Pada tahun 2015/2016 jumlah siswa pada RA YASIR hanya 37 siswa, pada tahun ajaran 2016/2017 berjumlah 50 siswa, dan pada tahun ajaran 2017/2018 sebesar 63 siswa, pada tahun ajaran 2018/2019 sebesar 55 siswa, dan target pendaftar siswa pada tahun ajaran 2019/2020 sebesar 100 siswa.

Pada media animasi interaktif ini dirancang dengan semenarik mungkin dan tampilan yang *user friendly* agar dapat memudahkan pengajar dan siswa yang menggunakannya. Perancangan media animasi interaktif ini menggunakan animasi 2 dimensi serta terdapat *background* yang bertujuan agar target tidak mudah bosan, lalu ditambahkan juga *voice over* yang akan memudahkan dan memperjelas siswa dalam menyampaikan materi pada media animasi interaktif. Tampilan *interface* pada media interaktif ini terdiri dari animasi bergerak serta terdapat tombol yang fungsional serta desain yang *user friendly*. *Background* yang digunakan pada media interaktif ini disesuaikan dengan tema yang diangkat, dan terdapat suara pada setiap *button* (tombol) ketika ditekan. Materi yang disajikan adalah materi dasar mengenai pengenalan hewan serangga, hewan peliharaan, dan hewan buas. Pada kuis interaktif terdapat 2 kuis yang disajikan, yaitu kuis match game dan kuis multiple choice mengenai pengenalan hewan.

*Market segmentation* pada RA YASIR yaitu lokasi geografisnya di Kota Tangerang. Aspek demografinya yaitu untuk pria dan wanita yang berusia 4 sampai 6 tahun, kelas ekonominya untuk menengah keatas, dengan sasarannya untuk siswa siswi RA YASIR. Pada aspek psikografinya adalah guru dan siswa yang mengikuti proses belajar mengajar di kelas.

Dalam perancangan ini dibuat beberapa *scene* untuk memudahkan *timeline controlling*. Pada media animasi interaktif berbasis aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *actionscript 3.0* yang digunakan untuk membuat intruksi *action* (lakukan perintah) dan intruksi *logic* (analisis masalah sebelum melakukan perintah). Elemen-elemen gambar dan suara yang akan digunakan dalam perancangan ini di *export* kedalam *library* dan kemudian diproses menjadi sebuah aplikasi yang siap dijalankan.

Setelah proses perancangan media animasi interaktif berbasis aplikasi, proses selanjutnya adalah implementasi. Berikut adalah implementasi dari media pembelajaran interaktif pengenalan hewan.

**Table 1.** Implementasi *Project*

Scene	Keterangan
 <p data-bbox="308 1989 675 2022"><b>Gambar 2.</b> Tampilan <i>Home</i></p>	<p data-bbox="767 1742 1356 1995">Gambar 2 merupakan halaman pembuka dari media animasi interaktif berbasis aplikasi pengenalan hewan. Tampilan <i>home</i> adalah tampilan awal pertama kali muncul pada saat aplikasi dijalankan, dan halaman ini adalah halaman pengantar untuk masuk ke halaman menu utama.</p>

 <p><b>Gambar 3.</b> Tampilan Menu Utama</p>	<p>Gambar 3 merupakan halaman menu utama. Pada halaman ini terdapat beberapa <i>button</i>, <i>button</i> materi, <i>button</i> quiz, <i>button</i> bantuan, <i>button</i> on/off suara, dan <i>button</i> exit. <i>Button</i> materi untuk menuju ke halaman materi, <i>button</i> quiz untuk menuju ke halaman quiz, <i>button</i> bantuan untuk menuju ke halaman bantuan jika ada kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran interaktif ini, <i>button</i> on/off untuk menghidupkan atau mematikan suara latar, dan <i>button</i> exit digunakan untuk keluar dari aplikasi.</p>
 <p><b>Gambar 4.</b> Tampilan Menu Materi</p>	<p>Gambar 4 merupakan halaman menu materi, diantaranya materi hewan serangga, hewan peliharaan, dan hewan buas. <i>Button</i> home digunakan untuk kembali ke menu utama. Pada halaman materi terdapat <i>voice over</i> untuk memperjelas materi yang akan disampaikan terhadap target.</p>
 <p><b>Gambar 5.</b> Tampilan Materi Hewan Serangga</p>	<p>Gambar 5 merupakan halaman menu materi hewan serangga. Didalam materi ini terdapat tiga pilihan materi yaitu kupu-kupu, belalang, dan lebah. <i>Button</i> home digunakan untuk kembali ke menu utama, dan <i>button</i> choice digunakan untuk kembali ke menu materi.</p>
 <p><b>Gambar 6.</b> Tampilan Materi Hewan Peliharaan</p>	<p>Gambar 6 merupakan halaman menu materi hewan peliharaan. Didalam materi ini terdapat tiga pilihan materi yaitu kucing, kelinci, dan burung. <i>Button</i> home digunakan untuk kembali ke menu utama, dan <i>button</i> choice digunakan untuk kembali ke menu materi.</p>
 <p><b>Gambar 7.</b> Tampilan Materi Hewan Buas</p>	<p>Gambar 7 merupakan halaman menu materi hewan buas. Didalam materi ini terdapat tiga pilihan materi yaitu beruang, buaya, dan singa. <i>Button</i> home digunakan untuk kembali ke menu utama, dan <i>button</i> choice digunakan untuk kembali ke menu materi.</p>

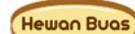
 <p><b>Gambar 8.</b> Tampilan Quiz</p>	<p>Gambar 8 merupakan halaman quiz, pada halaman ini terdapat 2 pilihan quiz, diantaranya match game dan multiple choice.</p>
 <p><b>Gambar 9.</b> Tampilan Bantuan</p>	<p>Gambar9 merupakan tampilan halaman bantuan ketika button bantuan pada menu utama kita klik. Halaman ini berisikan fungsi dari setiap button yang ada pada media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi ini.</p>
 <p><b>Gambar 10.</b> Tampilan <i>Exit</i></p>	<p>Gambar 10 merupakan tampilan halaman <i>exit</i> ketika button x kita klik.</p>

### Pengujian

Pada tahap ini merupakan tahapan pengujian untuk memastikan fungsionalitas yang ada pada aplikasi dan dapat bekerja dengan baik atau tidak. Dalam tahap ini menggunakan metode *Black Box Testing* yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan[15]. Berikut hasil pengujian setiap tombol pada tiap *scene*:

**Table 2.** *Black Box Testing*

<i>Scene</i>	<i>Input</i>	<i>Button</i>	<i>Ouput</i>	<i>Hasil Pengujian</i>	<i>Hasil</i>
<i>Home</i>	<i>Button</i> Mulai		Masuk ke menu utama program		Sesuai
	<i>Button</i> Keluar		Masuk ke pilihan keluar dari program, dengan pilihan ya dan tidak.		

	Button sound		Manghidupkan/ mematikan suara latar		
Menu Utama	Button Materi		Masuk ke halaman materi		Sesuai
	Button Quiz		Masuk ke halaman quiz		
	Button Bantuan		Masuk ke halaman bantuan		
Materi	Button Hewan Serangga		Masuk ke menu hewan serangga		Sesuai
	Button Hewan Peliharaan		Masuk ke menu hewan peliharaan		
	Button Hewan Buas		Masuk ke menu hewan buas		
	Button Home		Kembali ke menu utama		
Hewan Serangga	Button Kupu-kupu		Masuk ke materi hewan serangga kupu- kupu		Sesuai
	Button Belalang		Masuk ke materi hewan serangga belalang		

	<i>Button</i> Lebah		Masuk ke materi hewan serangga lebah		
	<i>Button</i> Choice		Kembali ke halaman awal hewan serangga		
Hewan Peliharaan	<i>Button</i> Kucing		Masuk ke materi hewan kucing		Sesuai
	<i>Button</i> Kelinci		Masuk ke materi hewan kelinci		
	<i>Button</i> Burung		Masuk ke materi hewan burung		
Hewan Buas	<i>Button</i> Beruang		Masuk ke materi beruang		Sesuai
	<i>Button</i> Buaya		Masuk ke materi buaya		
	<i>Button</i> Singa		Masuk ke materi singa		
Quiz	<i>Button</i> Match Game		Masuk ke halaman match game		Sesuai
	<i>Button</i> Multiple Choice		Masuk ke halaman multiple choice dan mengerjakan quiz sebanyak 5 soal		

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa : 1) media pembelajaran interaktif pengenalan hewan dirancang dengan menarik, materi yang ditampilkan dengan animasi yang menarik dan penuh warna, *font* yang sederhana, dan informasi yang singkat dan jelas dan disertakan dengan *voice over* (audio) yang dapat memperjelas materi yang disampaikan dan meningkatkan minat belajar siswa pada RA YASIR Tangerang. 2) Peran media interaktif adalah sebagai sarana pendukung media pembelajaran, karena media ini dapat meningkatkan kreatifitas siswa sehingga siswa dapat belajar dengan mandiri. Proses pembelajarannya cukup efektif, sehingga media ini dapat membantu pengajar dengan memberikan penjelasan materi dengan baik mengenai pengenalan hewan pada RA YASIR Tangerang. 3) Perencanaan visual yang ditampilkan dengan gaya ceria, interaktif dan *colorfull* dengan visual yang bertemakan hewan yang menarik ditampilkan dengan layout dan menggunakan warna-warna ceria disertakan dengan *voice over* (audio) yang ditampilkan pada tiap materi.

## SARAN

Pada media animasi interaktif pengenalan hewan berbasis aplikasi ini, pengajar harus mampu mengerti cara penggunaannya sertapengajar juga harus mampu membangun imajinasi siswa agar materi yang disampaikan langsung dimengerti oleh siswa juga dalam perawatannya diharapkan agar selalu media terhindar dari ancaman komputer atau virus yang dapat merusak *file* media interaktif ini. Dan diharapkan media ini dapat bertambah dengan mengembangkan tema yang berbeda pada tiap semesternya.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih banyak kepada kepala sekolah RA YASIR Tangerang yang sudah ikut memberi dukungan penuh terhadap penelitian ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Latif, Mukhtar, Zukhairina, Rita Zubaidah, dan Muhammad Afandi. 2013. **Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini: Teori dan Aplikasi**. Jakarta: Kencana.
- [2] Jones, Anna Hendri Soleliza. 2016. **Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Binatang Dan Alat Transportasi Untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun**. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan. Jurnal Teknologi, Volume 9 Nomor 1.
- [3] Wibawanto, Wandah. 2017. **Desain dan Pemograman Multimedia Pembelajaran Interaktif**. Jember : Cerdas Ulet Kreatif.
- [4] Oka, Gede Putu Arya. 2017. **Media dan Multimedia Pembelajaran**. Yogyakarta: Deepublish.
- [5] Darmawan, Deni, Pipih Setiawati, Didi Supriadie dan Muthia Alinawati. 2017. **Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis *English Simple Sentences* Pada Mata Kuliah *Basic Writing* Di STKIP Garut**. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia, Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol.15 No.1 : 634
- [6] Dewi, Surya, A. Khumaidi, 2017. **Pengenalan Perangkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Anak Usia Dini Pada Taman Kanak-Kanak (Tk) Harapan Kita Kec. Pugung Menggunakan Aplikasi Multimedia Macromedia Flash**. Konferensi Mahasiswa Sistem Informasi, Vol. 5, No.1 2017. Lampung: STMIK Pringsewu Lampung.
- [7] Rudianto, Budi Bayu Aji, Rahmi Aulia Nurdini Dan Fadilah, 2018. **Perancangan Animasi Multimedia Iklan Layanan Masyarakat Tentang Proses Pembuatan E-**

- KTP.Pekanbaru : Jurnal Akrab Juara Volume 3 Nomor 1 Edisi Februari 2018 (31-38).
- [8] Lukito, Hadi Wijaya, Kristo Radion Purba dan Henry Novianus Palit. 2015. **Pembuatan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Kelas 1-2 SD Menggunakan Flash**. Surabaya: Universitas Kristen Petra. Jurnal Infra, Vol. 3, No. 1.
- [9] Abdurahman, Hasan, dan Asep Ririh Riswaya. 2014. **Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha Bakti**. Bandung: STMIK Mardira Indonesia. Jurnal Computech & Bisnis, Vol. 8, No. 2, Desember 2014, 61-69.
- [10] Azmi, Abigail. 2018. **Perancangan Aplikasi Multimedia Interaktif Sebagai Penunjang Media Pembelajaran Pada Yayasan Miftahul Ulum Teluknaga Tangerang**. Tangerang : Perguruan Tinggi Raharja
- [11] Jones, Anna Hendri Soleliza. 2016. **Pembelajaran Berbasis Multimedia Pengenalan Binatang Dan Alat Transportasi Untuk Anak Usia Dini 2-3 Tahun**. Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan. Jurnal Teknologi, Volume 9 Nomor 1.
- [12] Pujawan, Kadek Agus Hendra. 2017. *Developing Interactive Multimedia In Animation Key To Improve The Spirit Of Student Learning Vocational High School*. Buleleng: UNDIKSHA. *Journal of Education Research and Evaluation*. Vol.1 (1) pp. 15-22.
- [13] Roza, Yenita, Putri Yuanita, Sehatta Saragih, Hadiyanta Alfajri, dan Andespa Saputra. 2017. *Computer-Based Media for Learning Geometry at Mathematics Class of Secondary Schools*. Riau: University of Riau, Journal of Educational Sciences. Vol. 1, No. 1, 2017, 79-91, ISSN 2581-1657.
- [14] Efendi, Jonaedi dan Johnny Ibrahim. 2018. **Metode Penelitian Hukum Normatif dan Empiris**. Depok: Prenamedia Group.
- [15] Sukamto, Rosa Ariani dan Mutia Shalahuddin. 2013. **Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek**. Bandung: Informatika.